

TARTU ÜLIKOOL
Humanitaarteaduste ja kunstide valdkond
Kultuuriteaduste ja kunstide instituut
Teatriteaduse õppetool

Kristi Ruusna

TÄISKASVANUTELE SUUNATUD NUKU-, OBJEKTI- JA VISUAALTEATER.
TEOREETILISI VAATEPUNKTE PRAKTILISTE NÄIDETE ALUSEL

Magistritöö

Juhendaja Riina Oruaas, MA

TARTU 2016

SISUKORD

SISSEJUHATUS.....	3
1. TÄISKASVANUTELE SUUNATUD NUKUTEATER.....	7
1.1 Nukk ja nukukunst.....	8
1.2 Nukulavastus.....	12
1.3 Nukkudega lavastus.....	18
1.4 Nukustunud näitlejaga lavastus.....	24
2. OBJEKTITEATER.....	31
2.1 Objektiteatri lavastus.....	37
3. VISUAALTEATER.....	40
3.1 Stsenograafiapõhine visuaalteater	49
3.2 Näitlejapõhine ehk füüsiline visuaalteater.....	56
KOKKUVÕTE.....	64
KASUTATUD ALLIKAD.....	69
Lisa 1.....	73
Lisa 2.....	74
SUMMARY.....	75

SISSEJUHATUS

Täiskasvanutele suunatud nuku-, objekti- ja visuaalteatri lavastused on Eestis veel arenemisjärgus suunad. Käesolev magistritöö avab täiskasvanutele suunatud nuku-, objekti- ja visuaalteatri mõistestiku lähtuvalt erinevate teoreetikute käsitlestest. Defineeritakse nukuteater, objektiteater ja visuaalteater, sealjuures ka mõisted nukk, objekt ja visuaalsus (visuaalne¹), esmalt teooriast lähtuvalt ning seejärel rakendatakse teooria lavastuste analüüsid. Empiirilisteks näideteks valitud lavastuste käsitlestest pööratakse põgusalt tähelepanu ka kriitikale ning uuritakse, kuidas on määratletud ja nimetatud lavastustes esinevad liigilised eripärad. Empiirika on valitud kahest kriteeriumist lähtuvalt: tegemist on lavastustega, mida on võimalik käsitleda nuku-, objekti- ja/või visuaalteatrina; tegemist on lavastustega, mida siinkirjutaja on näinud ning omab nendega otsesest kogemust. Teatriliigi määramine teostatakse eeskätt dominandi määramise kaudu. Dominanti on võimalik kindlaks määrata peamiselt märgisüsteemi põhjal, milles publikuga suheldakse. See tähendab, et mille kaudu ja kuidas mängitakse, olgu selleks nukk, objekt või visuaalselt tajutav kujund, vihib lavastuse liigilisele kuuluvusele. Magistritöös kasutatakse teoreetilise aluspõhjuna täiskasvanutele suunatud nuku-, objekti- ja visuaalteatri uurimiseks erinevaid teoreetilisi raamistikke, sealhulgas nii semiootikat kui ka fenomenoloogiat. Väidetakse, et kuna kaasaegses teatris on tegemist segatehniliste lavastustega, võib neid käsitleda sõltuvalt dominandist nuku-, objekti- ja/või visuaalteatrina. Segatehnika kui mõiste avatakse allpool täpsemalt. Lavastusi, mida võib määratleda nuku-, objekti- ja/või visuaalteatrina, on senini esietendunud vähe. Lavastuse liigi määravad lavastuse loojad, mõningatel juhtudel teatriuurijad ja -kriitikud. Paigutades lavastuse nuku-, objekti- ja/või visuaalteatri kui liigi alla, avatakse lavastused laiemal haardega analüüsile, lähtuvalt nende määratluste mõistestikust.

Magistritöö esimeses peatükis käsitletakse nukuteatrit, mis on laiahaardeline katusmõiste kolmele suuremale teatripraktikale: nukulavastus, nukkudega lavastus ja

¹ Eesti keele seletav sõnaraamat defineerib sõna „visuaalne“ järgnevalt: nägemise kaudu tajutav, nähtav, nägemis-; nägemistajul põhinev, nägemistaju järgi määratav v. teostatav.

nukustunud näitlejaga lavastus. Nukulavastus on lavastus, kus laval tegutsevad ainult nukud ning neid manipuleerivad mehhanismid ja/või inimesed on nähtamatud või nähtaval vaid episoodiliselt. Empiirika nukulavastuse uurimiseks on Mirko Rajase lavastus „Metamorfoos“ (Eesti Nuku- ja Noorsooteater, 2011), Duda Paiva lavastus „Ajuloputus“ (Eesti Nuku- ja Noorsooteater, 2011) ning Jevgeni Ibragimovi lavastus „Mängurid“ (Eesti Nuku- ja Noorsooteater, 2008). Nukkudega lavastus on lavastus, kus laval tegutsevad nii nukud kui ka näitlejad ja/või nukujuhid ning mõlemad on laval nähtavad. Empiirika nukkudega lavastuse uurimiseks on Mirko Rajase lavastus „Lukustatud“ (Teatrirühmitus Frank, 2012) ja Sander Puki lavastus „Bassein (vett ei ole)“ (Ugala Teater, 2013). Nukustunud näitlejaga lavastus on lavastus, kus laval tegutsevad näitlejad on kostümeeritud määral, mil nende inimlik välimus on asendanud nukulikuga, st inimlikkus on nukustunud. Empiirika nukustunud näitlejaga lavastuse uurimiseks on Tiit Ojasoo ja Ene-Liis Semperi lavastus „Kuningas Ubu“ (Teater NO99, 2006). Ojasoo ja Semperi lavastus on võrdlemisi puhas näide nukustunud näitlejaga lavastusest.

Magistritöö teises peatükis keskendutakse otseselt nukuteatri praktikatest välja kasvanud objektiteatrile. Teatripraktikas väljendub objektiteater lavastustes objektile erakordse tähelepanu ja tähenduse andmises, milles etendaja mängib objekti kaudu. Objektiteatril on otsene seos nuku- ja tehnoloogilise teatriga. Seepärast käsitletakse peatükis põgusalt tehnoloogilist teatrit. Objektiteatris on iga aktiivselt kasutatav ese/asi laval teatrivahend, mille esmast funktsiooni muudetakse vastavalt lavastuse kontseptsioonile. Empiiriliseks näiteks objektiteatri lavastuse uurimiseks on Anne Türnpu „Metsik urisev õnn“ (Eesti Nuku- ja Noorsooteater, 2012). Peatükis avatakse põgusalt ka video ja meedia kasutamise olulisus kaasaegsetes teatripraktikates.

Magistritöö kolmandas peatükis keskendutakse visuaalteatrile. Visuaalteater seostub teatripraktiliselt nii nuku- kui ka objektiteatriga. Visuaalteater on peamiselt nägemismeele kaudu tajutav teater, mille puhul lavastuse sisu puudutav informatsioon saadakse eeskätt visuaalse keele vahendusel. Visuaalne dominant või visuaalne keel luuakse peamiselt lavakujundusest või etendajate tegevusest lähtuvalt. Peatükis

pakutakse välja võimalik visuaalteatri alajaotus: stsenograafiapõhine visuaalteater ja näitlejapõhine ehk füüsiline visuaalteater. Stsenograafiapõhises visuaalteatris luuakse visuaalne keel peamiselt lavakujunduse kaudu. Lühidalt avatakse antud kontekstis mõisted atmosfäär ning fiktsionaalne maailm. Empiiriline näide stsenograafiapõhisele visuaalteatrile on Linnea Happoneni lavastus „Bistro Beyond“ (Piip ja Tuut Teater, 2012). Näitlejapõhises ehk füüsilises visuaalteatris luuakse visuaalne keel peamiselt näitlejaga ja/või etendajaga kehaga seotud väljendusvahendite kaudu. Empiirilised näited näitlejapõhisele ehk füüsilisele visuaalteatrile on Rainer Sarneti lavastus „Lilled keel“ (Von Krahli Teater, 2012) ja Renate Keerdi ja Kompanii Nii/Sõltumatu Tantsu Ühenduse lavastus „PUNG“ (Kompanii Nii, 2012).

Nuku-, objekti- ja visuaalteatrist ja/või nende teatriliikidega seostuvatel teemadel on kirjutatud lõputöid Eesti Muusika- ja Teatriakadeemia lavakunstkoolis (Lisa 1)² ja Tartu Ülikooli teatriteaduse osakonnas (Lisa 2)³, ent tööde hulk on äärmiselt väike. Laiema uurimishuvi vähesust võib põhjendada ühest küljest vastavates teatriliikides loodud lavastuste tagasihoidliku hulga. Teisest küljest on uurimist pärssinud vastava emakeelse mõistestiku puudumine. Magistritöös pakutakse välja uued eestikeelsed mõisted antud teatriliikide uurimiseks. Kaasaegsele teatrile on omane erinevate teatriliikide omavaheline segunemine ja üksteisesse integreerumine, mistõttu on tarvilik emakeelse mõistestiku laiendamine segatehniliste lavastuste uurimiseks. Nuku-, objekti- ja visuaalteater katusmõistetena pakuvad võimaluse läheneda teiste teatriliikide alla kuuluvatele lavastustele uuest vaatenurgast. Valitud empiirika koosneb segatehnilistest lavastustest, toetamaks hüpoteesi, et lavastuse liik sõltub lavastusest leitavast dominandist, millest lähtuvalt saab lavastusi käsitleda laiendatud mõistestiku kaudu. Igas peatükis esitatakse iga uuritava teatriliigi baasmudel, mille alusel saab kindlaks teha ja/või üksteisest eristada lavastuste liike. Sõltumata sellest, kas lavastus allub täielikult või vaid osaliselt antud baasmudelile, võib avada erinevaid lavastusi analüüsile, lähtuvalt nuku-, objekti- ja visuaalteatri mõistestikust.

Teoreetilised käsitlused on läbipõimitud lavastuste kohta ilmunud kriitikaga,

² Lisa 1. Eesti Muusika- ja Teatriakadeemia Lavakunstkoolis kaitstud lõputööde nimekiri.

³ Lisa 2. Tartu Ülikooli teatriteaduse osakonnas kaitstud lõputööde nimekiri.

ilmestamiseks lavastuste senist käsitlemist ilmunud artiklites. Magistritöös pööratakse tähelepanu ilmunud kriitika problemaatilisusele, mis seisneb mõistestiku puudumise tõttu tekkinud ebatäpses ja/või metafoorses väljendusviisis. Kasutatud keel avab lugejatele konkreetseid lavastused, ent ei arenda edasi antud teatriliikide käsitlemiseks hädavajalikku mõistestikku. Magistritöös esitatud sõnavara ja mõisted aitavad eristada ning kategoriseerida lavastusi. Nende kaudu võiks tulevikus läbivalt käsitleda täiskasvanutele suunatud nuku-, objekti- ja visuaalteatrilavastusi. Eesmärgiks on seatud vastavate diskursuste loomine arenemisjärgus olevatele teatrisuundadele Eesti teatriväljal. Siinkirjutaja juhib tähelepanu tõigale, et kuna tegemist on arenevate suundadega, on eelduspäraselt ka mõistestik avatud muutustele ning siin loodud mõisteid võib vaadelda alguspunktina antud teatriliikide uurimisele eestikeelses kultuuriruumis.

Kolm lähtepunkti täiskasvanutele suunatud nuku-, objekti- ja visuaalteatri uurimiseks magistritöös on teooria, empiirika ja selle analüüs ning metakriitika. Teooria vaatepunktist avatakse lugejale antud teatriliikide käsitlemiseks loodud mõistestik. Empiirika ja selle analüüsi vaatepunktist avatakse lugejale mõistestiku praktiline kasutusviis. Metakriitika vaatepunktist kõrvutatakse kriitikas kasutatud ja teoorias väljapakutud mõistestikku ning analüüsitakse kriitika problemaatilisust antud teatriväljadele kuuluvate lavastuste käsitlustes. Magistritöö peamine eesmärk on luua põhjapanev mõistestik ja metoodika antud teatriliikide juurde kuuluvate lavastuste uurimiseks, luues sealjuures võimaluse ka segatehniliste lavastuste analüüsiks antud teatriliikide mõistestikust lähtuvalt.

1. TÄISKASVANUTELE SUUNATUD NUKUTEATER

Täiskasvanutele suunatud nukuteater on kolmest uuritavast alaliigist teatriväljal esindatud suurima hulga lavastustega. Eeskätt kerkis antud teatriliik esile pärast 2011. aastat, kui Eesti Nuku- ja Noorsooteatriga ühinesid Turu Kunstiakadeemias nukukunsti õppinud näitlejad Kaisa Selde, Katri Pekri, Kadri Kalda, Sandra Lange, Katariina Tamm ja Mirko Rajas. Nende osalus täiskasvanutele suunatud lavastuste loomisel ning antud teatriliigi esilekerkimises teatriväljal on olulise tähendusega. Eestis on nukuteatri uurimine, võrreldes objekti- ja visuaalteatriga, tunduvalt pikema ajalooga ning seeläbi ka põhjalikum uurimisväli. Erilise kaalukusega on Tallinna Pedagoogikaülikoolis kaitstud Eike Värgi magistritöö „Eesti kutselise nukuteatri ajaloost“⁴, mis keskendub nukuteatri arengule. Samuti tuleks pöörata nukuteatri uurimisel tähelepanu Vahur Kelleri tekstidele, eriti artiklile *The Puppet and the Soul*⁵, milles Keller käsitleb nuku eripärasid lapsemängus ja nukuteatris.

Täiskasvanutele suunatud nukuteater on Eestis seega võrdlemisi uus suund. Rosita Raud mõõnis 2007. aastal: „Kuigi täiskasvanud ei ole Eestis veel valmis nukuteatris käima, on viimasel kümnel aastal tegu tõelise renessansiga. Me isegi veel ei taipa, kui palju on nukuteater teisi teatriliike mõjutanud. Draama- ja muusikateatrites kasutatakse nukuteatri meetodeid vägagi sageli.“ (Raud 2007). Raud viitab siinkohal nukukunsti integreeritusse teistes teatriliikides ning tema esitatud väide, et täiskasvanud pole veel valmis nukuteatris käima, lükati ümber suuresti pärast 2011. aastat. Täiskasvanutele suunatud nukuteatri lavastuste hulk suurenes kõnealusel aastal hüppeliselt. Sõltumata sellest, kas lavastus on suunatud täiskasvanutele, noortele ja/või lastele, on nukuteatri lavastuste keskpunktis püsivalt nukk.

⁴ Värk, Eike 1999. „Eesti kutselise nukuteatri ajaloost“. Juhendaja Peet Lepik. Tallinna Pedagoogikaülikool. Lühendatud versioon kättesaadav e-raamatuna. (<http://www.nuku.ee/e-raamat/index.html>) (Vaadatud: 14.05.16)).

⁵ Keller, Vahur 2006. *The Puppet and the Soul*. – Estonian Culture Nr 2.

(http://www.estinst.ee/publications/estonianculture/II_MMVI/keller.html) (Vaadatud: 14.05.16)).

1.1 Nukk ja nukukunst

Nukk seostub üldjuhul mängu ja kujutlusvõime rakendamisega. Sealjuures pole mängul sisulisi ega vormilisi piire – iga ese omab potentsiaali funktsioneerida nukuna. „Eesti keele seletava sõnaraamatu“ järgi võib nukk tähendada kas mängu- või iluasja, meenet või siis nukunäitleja juhivat inimese- või loomakujulist tegelast nukuteatris. Inimese- või loomakujulisus on nukuteatris teisejärguline. Lavastuses osutub võtmemomendiks asjaolu, et nuku puhul on tegemist tegelasega, kes võib olla ükskõik milline olend ja/või ese eeldusel, et tema tegutsemine laval etenduses on põhjendatud. Sisuliselt on tegemist mitte näitleja poolt teostatud (st mängitud) tegelasega, vaid nukunäitleja ja/või nukujuhi tegevuse tulemil teostatud tegelasega. Nuku eksistents laval ei lõpe füüsilise keha piiridega, vaid tema olemuse pikenduseks saab nukunäitleja ja/või nukujuht ja tema tegutsemine laval ja/või mõni muu mehhanism, mis nuku laval tegutsema paneb. Nukkudega on võimalik luua iseseisev ning erinevatele reeglitele alluv maailm, lubades sealjuures ka reeglite vahetamist, muutmist või kustutamist vastavalt vajadusele.

Teatrinukku on defineeritud erinevatel viisidel. Näitkeks väidab Paul McPharlin, et nukk on „inimese poolt juhitud teatrikuju („a theatrical figure moved under human control“)“ [McPharlin 1949: 1 via (Tillis 1992: 17)] ning Bil Baird sõnab, et nukk on „elutu kuju, mis on pandud liikuma inimese tegevuse mõjul, publiku ees.“ [Baird 1965: 13 via (Tillis 1992: 17)]. Nukuteatri baasdefiniitsiooni on esitanud tunnustatud teatriteadlane ja -ajaloolane Henryk Jurkowski, kelle panused nukuteatri ja -kunsti uurimisse on erakordse kaalukusega. Jurkowski väidab: „Nukuteater on teatrikunst, [mille – K.R.] keskne ja põhiline omadus, mis eristab seda elusast teatrist (*life theatre*) on asjaolu, et kõnelevad ja etendavad (*performing*) objektid kasutavad ajaliselt vokaalsete ja mootorsete jõudude füüsilisi allikaid, mis on kohalolevad objektist väljaspool. Kohalolu objektist väljaspool tähendab seda, et kui elutu ese saab oma elususe teda käsitsevatest jõududest. Suhe objekti (nuku) ja jõuallika (kõneleja ja/või manipulaatori) vahel on alalises muutumises ning suhte variatsioonid on erakordse semantilise ja esteetilise tähendusega (Jurkowski 1988 [1983]: 79-80; Tillis 1992: 25; Francis 2012: 10). Olulised faktorid nukulavastuse toimimisel on nukunäitleja tehnika,

nukumeistri loodud nuku mõjuvus ja publiku võimekus rakendada kujutlusvõimet. Võtmelise tähendusega on vaataja(te) suutlikus ja motiveeritus tajuda ning tunnustada nukku elavana. Juri Lotman väidab, et nukk kui kunstiteos muutub teatris kujutise kujutiseks, sest nukk mängib laval näitlejat, vastakalt näitlejale, kes mängib inimest (Lotman 2006). Seda mõttekäiku saaks kaasaegse nukuteatri kontekstis aga arendada edasi süsteemiks, kus näitleja võib mängida näitlejat, inimest kui ka nukku (vt nukustunud näitleja allpool). Samas võib aga ka nukk mängida nii näitlejat ja inimest (vt nukkudega lavastus allpool). Tuginedes Lotmanile, väidab Rait Avestik, et nukuteatri tinglikkuse loomiseks on kaks teed, millest „[e]simese tee puhul me peaaegu lakkame tajumast nukku nukuna; niipea kui me mängureeglid omaks võtame, saab nukk enda kanda kõik näitleja funktsioonid (ka näitleja hääl kuulub siis nukule) ning loob ise karakteri – füüsiline näitleja on etenduse jaoks ebaoluline. Teise tee puhul on näitleja iseseisvam, ta on näha ning tal on oma funktsioonid. Ta võib ühineda nukust tuleva karakteriga, aga võib sellega ka konflikti astuda. [...] Tegelasuku osana võib näitleja tegutseda ka ilma nukuta ja moodustada oma tinglikkuse, samuti võib ta oma nukust eemaldudes väljuda oma tegelasuku piiridest ja siseneda mõnda teise karakterisse, või koguni irduda kogu etenduse ruumist ja asuda nuku suhtes pealtvaataja positsioonile.“ (Avestik 2004: 28–29). Peamine ühenduspunkt mängus nukkude ja näitlejate puhul on asjaolu, et nii nukud kui näitlejad loovad laval tegelase ja/või karakteri. Nukku on võimalik tegelaseks mängida, kasutades meetodina animatsiooni.

Teri Silvio mõonab uurimuslikus artiklis *Animation: The New Performance?*, et lähenemised animatsiooni (või *anime*) mõistele, olgu nad kunstide, antropoloogia või psühholoogia valdkonnast, eristuvad üksteisest „elu“ või „elususe“ definitsiooni poolest, ent sarnanevad arusaamalt, et animatsioon tähendab objektile „elu“ või „elususe“ andmist (Silvio 2010: 425)⁶. Animatsioon nukuteatris tähendab, et nukule antakse teatavad omadused, mis muudavad teatrinuku elusana tajumise võimalikuks. „Peamine elu ning eesmärk teatrinuku puhul on tema liikumine ning see, mida ta teeb tegelikus etenduses. Laval tegutsemine ja liikumine on peamised teatrinuku elu alused,

⁶ „All of these approaches retain something of the etymological sense of animation as „breathing life into“ a thing, but each defines „life“ in a slightly different way.“

hääil ning kõne on sealjuures sekundaarsed osised“⁷ [Lee 1958: 51 (via Francis 2012: 14)]. Seega kui laval on nukunäitleja, nukujuhi ja/või mõne muu mehhanismi mõjul tegutsev, liikuv, häälitsev või kõnelev keha, võib rääkida animeeritud teatrinukust.

Teatrinukkude klassifikatsioone on mitmeid. Nukukunsti praktik ja teoreetik Michael Meschke väidab, et ajalooliselt on välja kujunenud neli põhilist, tema sõnul klassikalist nukutüüpi või nukuteatri traditsiooni: kinnasnukk (*the glove puppet*), varrasnukk (*the rod puppet*), marionett ja varjuteatri nukk (Meschke 1992: 15). Nukuteatri traditsioonides esineb ka hübriidvorme, mida Meschke nimetab segavormideks ja variatsioonideks: mitteliigendatud skulptuurnukud (*the unarticulated sculpture puppets*), skulptuuride kombinatsioon varraste või nõõridega, kinnasnukud kellel on vardad käteks, nukunäitleja peas kantavad nukud, maskiteatri nukud, automatiseeritud või mehhaniseeritud liikumisvõimega kujud jpt (Meschke 1992: 15). Üleüldiselt kehtivat ning üheselt mõistetavat välimäärajat on erinevate traditsioonide, tehnikate ning nende omavaheliste segunemiste tõttu keeruline luua. Lähtudes Meschke neljast põhitüübist, on võimalik iga nukulavastuse puhul välja selgitada suund, millest on lähtunud nuku loomisel. Samuti on oluline teatrinuku positsioon lavastuses. Nimelt ei ole nukulavastuse tüübi määramisel esmaseks aluseks mitte nuku olemasolemine laval, vaid nuku positsioon lavastustervikus. Küsimus on dominandis – kas domineerib ainult nukk, nukk ja nukunäitleja/nukujuht on võrdsed või on näitlejal nukulikud omadused, ehk etenduses kui tervikus on valdaval kohal nukustunud näitleja. Nukuteatri uurijad Penny Francis ja Steve Tillis on mõlemad väitnud, et üldjuhul on vaatajad suutelised tuvastama nuku viibimise laval, olenemata sellest, kas nuku toimimismehhanismid ja loomevahendid on vaatajatele selged. Seepärast pannakse siinkohal ette nukuteatri lavastuste eristamiseks dominandipõhine alajaotus.

Penny Francis väidab, et nukukunst (*puppetry*) on kunst ja tegu (*the art and the act*) ehk teisisõnu nii nuku loomine kui ka nukuga etendamine on nukukunst (Francis 2012: 10). Igast esemest võib kujuneda tegevuse kaudu nukk. Nukukunsti mõistega seostuvad ka

⁷ „*The main life and purpose of the puppet is its movement and what it does in an actual performance. Action and movement are the prime life factors of the puppet, voice and speech being secondary components.*“

kolm, antud väljal sageli esinevat mõistet: nukukunstnik, nukujuht, nukunäitleja. Nukukunstnik on isik, kes loob lavastaja nägemusest lähtuvalt füüsilise nuku. Nukujuht⁸ on isik, kes teostab nuku animatsiooni, olles sealjuures publikule nähtamatu⁹. Ühel nukul, sõltuvalt tema suurusest ning tema käsitlemise keerukusest, võib olla rohkem kui üks nukujuht. Samuti võib üks nukujuht täita nii nukujuhi kui nukunäitleja¹⁰ funktsioone. Nukunäitleja on isik, kes loob nukust mängu kaudu tegelase. Seega on nukujuht ja nukunäitleja omavahel kas tihedalt seotud või on tegemist ühe ja sama isikuga, kes teostab episoodiliselt erinevaid funktsioone.

Nukkude puhul on tegemist animeeritud objektidega, mis etenduses aktiivselt tegutsevad. Nukulavastusel on otsene seos ka objektiteatriga. Objektiteatris etendatakse objekti kaudu ning objektid on läbivalt aktiivses kasutuses. Protsessi, mille kaudu objektidele erinevad funktsioonid omistatakse, nimetab Turu Kunstiakadeemia lõpetanud nukunäitleja Kadri Kalda laadimiseks, mida käsitletakse täpsemalt objektiteatri peatükis (Kalda 2012). Animatsiooni ja laengu erinevus seisneb objekti kasutamise eesmärgis. Kui objektist luuakse tegelane, on tegemist animatsiooniga. Kui objekt peab kujutama teist objekti, on tegemist laadimisega. Animatsiooni kaudu loodud nukust kujundatakse nukunäitlejate lavategevuse tulemusel tegelane. Seega võib nukukunsti näha ühest küljest kui kunstiloomet (nuku füüsiline loomine) kui ka teatrikunsti (nuku elustamine). Nii võib mõista ülal esitatud Francise väidet, et nukukunst on kunst ja tegu ühes.

Nukuteater on magistritöös eeskätt kasutusel katusmõistena ning selle alla kuuluvad eriliigid on jaotatud järgnevalt: nukulavastuse puhul on tegemist teatriga, kus publiku silme all esitavad nukunäitlejad nukkude kaudu etendust ning nukkude tegevus domineerib näitlejate tegevuse üle; nukkudega lavastuse puhul on tegemist teatriga, kus publiku silme all esitavad nukunäitlejad nukkude kaudu etendust episoodiliselt ja/või nukunäitlejad on nukkudega võrdselt asetatud; nukustunud näitlejaga lavastuse puhul on

⁸ „Eesti keele seletava sõnaraamatu“ järgi on nukujuht nuku liikuma panija nukufilmis, ent mõiste on rakendatav ka nukuteatrile.

⁹ Võib esineda ka juhtumeid, kus nukujuht on nähtaval positsioonil.

¹⁰ „Eesti keele seletava sõnaraamatu“ järgi on nukunäitleja nukuteatri näitleja ning et nukunäitleja mängib nuku kaudu.

näitleja grimmi, soengu ja kostüümi ning näitlejatehnikate kaudu omandanud nuku omadused, mistõttu sarnaneb ta laval etendust esitades pigem nukule kui elusale näitlejale, st inimlikkus on nukustunud. Järgnevates alapeatükkides käsitletakse nukuteatri eriliike, tuginedes erinevatele teoreetilistele arutluskäikudele ning valitud empiirikale.

1.2 Nukulavastus

Nukulavastustest võib rääkida juhul, kui lavastustervikus on läbivalt fookuses nukkude tegevus ning nukujuht ja/või nukunäitleja on sealjuures jäetud kas taustale (käpiknukud ehk käte külge kinnitatud ja/või kätega manipuleeritud nukud; ülevalt või alt nõõride või varrastega manipuleeritud nukud jm) või pole teda üldse näha (mehaaniliselt tööle pandud nukud; täielikult kaetud nukunäitlejate käsitsatud nukud). Nukulavastustes on etendajate hierarhias nukk esimesel kohal. See tähendab, et lavastus töötab animatsiooni põhimõttel. Nukule antakse liikuvus, hääli, kõne jm elusust tähistavad omadused ning nukust kujuneb lavastuse etendamiseks oluline tegelane. Nukkude kaudu esitatakse lavastuse narratiivi või keskset ideed. Ehkki kaasaegne teater pürgib praktikas lavastust moodustavate entiteetide võrdsuse poole, st kuigi iga etendust võimaldav faktor (näitlejad, rekvisiidid, lavakujundus jne) on võrdselt oluline, on siiski igal lavastusel teatav dominant. Sisuliselt võib rääkida keelest, milles lavastus oma publikuga suhtleb. Nukulavastuste puhul toimub kommunikatsioon peamiselt nukkude kaudu, mistõttu on just nukud nendes lavastustes dominandiks, ehkki ka teised lavastuselemendid on etenduse teostumisel tähtsal kohal. Kui lavastaja valib nuku lavastuse keskseks meediumiks sisu ja vormi esitusel, hakkab nukk lavastuses nukunäitleja ja -juhtide üle domineerima, ehkki nuku eksistents sõltub otseselt nukunäitleja ja/või nukujuhi tegevusest laval. Seda eeldusel, et nukk on nukunäitleja ja/või nukujuhi poolt animeeritud. Kui nuku animatsioon toimib mõne muu mehhanismi toel, võib rääkida mehhaniseeritud nukkudest, mis kaldub teatriliigi poolest objektiteatri ja/või tehnoloogilise teatri valdkonda. Kui nukk saab oma elujõu nukunäitlejalt, on tegemist nukulavastusega.

Lotman väidab: „Võimalus kõrvutada nukku elava olendiga suurendab nuku elutust, surnutaolisust. See annab ühtlasi uue mõtte muistsele elava ja surnu vastandamisele. Mütoloogilised kujutelmad surnud olendi elustamisest ja elava olendi muutumisest liikumatuks on universaalsed. Kuju, portree, peegeldus vees või peeglis, vari või jäljend põhjustavad mitmesuguseid süžeesid selle kohta, kuidas surnu tõrjub välja elava, avades niiviisi „elu“ mõiste olemuse ühes või teises kultuurisüsteemis.“ (Lotman 2006: 389). Seesugune surnutaolisus, ent samaaegne elusolemine, on nukulavastustes tihtilugu peegeldatud lavastuse esteetikas. Täiskasvanutele suunatud nukulavastused on süngema esteetikaga, kui seda on lastele suunatud sama teatriliigi lavastused. Animeerimata nukk on ese, mis omab potentsiaali elustuda. See tähendab, et passiivses seisundis on nukk justkui surnud. Taoline surnu loob eelduse teatavale süngusele lavastuse atmosfääris. Süngust rõhutavad omakorda täiskasvanutele suunatud lavastuste teemad, milleks on tihtilugu elu erinevad pahupooled, näiteks nagu sõltuvus. Sünged täiskasvanutele suunatud nukud on heaks teatrivahendiks nende sõltuvuste kujutamiseks.

Erinevaid sõltuvusi mängiti näiteks Duda Paiva lavastuses „Ajuloputus“¹¹, mille alustekstiks on Allan Segalli semiautobiograafiline jutustus „*Detox the Dummy*“. Igat sõltuvust, olgu selleks alkohol, narkootikumid või tähelepanu, esindasid nukunäitlejate lavapartneritest ahvnukud. Iga ahv oli ühest küljest isikupärane nukunäitleja poolt animeeritud tegelane. See tähendab, et nukk tähistas laval ühest küljest iseennast tegelasena. Teisest küljest aga sümboliseeris iga nukk nukunäitleja sõltuvust. See tähendab, et iga nuku funktsioon tähistajana oli viidata kindlale sõltuvusele.

Nikolai Gogoli näidendil põhinev Jevgeni Ibragimovi lavastus „Mängurid“¹² tegeles sarnase teemaga, kus põhifookus oli mängurluses ja mängusõltuvusel, eeskätt

¹¹ „Ajuloputus“ („*Detox the Dummy*“). Autor Allan Segall, lavastaja Duda Paiva, helilooja Allan Segall (USA), nukukunstnik Jim Barnard (Holland), kunstnik Kaspar Jancis, muusikajuht Kaire Vilgats, tõlkija Johannes Kangur. Osades Taavi Tõnisson, Andres Roosileht, Jevgeni Moiseenko, Kaisa Selde ja Sandra Lange. Esietendus 7.11.2011.

¹² „Mängurid“. Autor Nikolai Gogol, lavastaja Jevgeni Ibragimov, kunstnik Pavel Hubicka (Tšehhi), muusikaline kujundus Tatjana Aljošina (Venemaa), Boris Kipnis (Venemaa), Arbo Maran, valguskujundus Raoul Nagelman, Martin Janicek (Tšehhi), tõlkija Jüri Karindi. Osades Vahur Keller, Liivika Hanstin, Riho Rosberg, Laura Nõlvak või Agnes Aaliste, Andres Roosileht, Anti Kobin, Ingrid Isotamm, Jevgeni Moiseenko, Toomas Kreen, Venno Loosaar, Taavi Tõnisson, Reet Loderaud, Pavel Shnjagin. Esietendus 29.03.2008.

kaardimängul ning mängupetturlusel. Selles nukulavastuses olid nukud nukunäitlejate mängitud tegelaste duublid, ehk siis tähistas iga nukk kindlat tegelast. Erinevates suurustes isikupärastatud animeeritud nukud olid näitlejate taaskehastused. „Mängurid“ on nukulavastus, kus lavategevus toimib kolmel tasandil: näitlejate kui inimeste poolt mängitud stseenid, keskmise suurusega mitme nukunäitleja poolt käsitletud nukkudega stseenid ning väikeste käsinukkudega stseenid. Iga tasandiga võimaldatakse publikul lähemalt näha konkreetseid kaardimängustseene ning lõpuks naasmist inimnäitleja tasandile, kus mitmekordse petturluse tõttu haneks tõmmatud peategelane oma kaotust tunnustama peab. Lavastuses tegutseb ka teisi nukke ja tegelasi, ent fookus on peamiselt asetatud just kaardimängu stseenidele ning nendes mängivatele nukkudele.

Franz Kafka novellil põhinevas Mirko Rajase lavastuses „Metamorfoos“¹³ on esiplaanil elu pahupoolena Gregor Samsa depressioon. Novellist tuntud prussakat etendatakse Mart Müürisepa käsivarre ja käelaba külge kinnitatud nuku kaudu. Antud lavastuses on nukunäitleja ja nukk järjepidevalt omavahel ühenduses, funktsioneerides üksteist toetavate ja täiendavate tegelastena. Lavastuses on valdavad sünged toonid ning depressioon kui psühholoogiline haigus mängitakse läbi ühe elu pahupoolena. Sisuliselt tähistab nukk tegelase mentaalset ebastabiilsust ja läbipõlemist, ent toimib ka võrdväärse partnerina lavategevuses.

Seesugune esteetiline eripära on oluline, kui vaadelda nukuteatri üldist konteksti Eestis. Peamiselt nukukunsti valdkonda kuuluvad lavastused on suunatud eeskätt lastele ja noortele ning on selle suunitluse tõttu esteetika poolest helgemad. Seega ei teki esteetika küsimuses vastandus mitte nukuteatri ja teiste teatriliikide vahel, vaid nukukunsti ja selle distsipliini enda sees loodavate lavastuste vahel. Põhjusena võib näha selget esteetilist eristusvajadust lastele ja noortele ning täiskasvanutele loodavate nukuteatri lavastuste vahel. Taoline sünguse ja helguse binaarne opositsioon on konkreetne vahend nukukunsti valdkonda kuuluvate lavastuste esteetiliseks eristamiseks. Ehkki ka laste- ja noortelavastused võivad paiguti olla süngemates toonides, ei ole seesugune stilistika

¹³ „Metamorfoos“. Autor Franz Kafka, lavastaja Mirko Rajas, kunstnik Kalju Karl Kivi, helikujundus Ekke Västriku, koreograaf Olfa Privis. Osades: Mart Müürisepp, Katariina Tamm, Riho Rosberg, Tiina Tõnis, Anti Kobin. Esietendus 09.10.2011.

nende lavastuste puhul tavapärane. Süngus tekib mainitud elutu lavaltoimimise ehk passiivse nuku animatsiooni kaudu. Elutu muutumine liikuvaks tekitab iseeneses juba teatavat kõhedust, kuna tegemist on reaalsuses ebaloomuliku nähtusega. Esemete või objektide liikuvus seostub üleloomulike jõududega, mis, olles reaalsuses võimatud, kutsuvad esile teatavat süngust ja loovad kõhedat atmosfääri. Kuna täiskasvanutele suunatud nukuteater on Eestis jätkuvalt arenev teatriliik, võib oodata ka antud valdkonda kuuluvate lavastuste esteetilist mitmekesisustumist.

Mainitud kolm lavastust on paslikud näited täiskasvanutele suunatud nukulavastustest, kuna nukud on lavastustes seatud esikohale ning paljuski on nukkude tegutsemine laval tähtsuselt suurema kaaluga, kui seda on nukunäitlejate tegevus. Tegemist on nende lavastuste puhul ka segatehniliste lavastustega, milles on ühendatud eri teatriliigid või siis teatripraktilised vahendid. Täiskasvanutele suunatud nukulavastuste puhtaid näiteid on Eestis raske leida. Seepärast on näideteks valitud lavastused, mida saab teatud mõõndustega käsitleda nukulavastustena. Sellegipoolest on nukulavastustel üldiselt kehtiv mudel. „Eesti keele seletav sõnaraamat“ määratleb nukuteatri lavakunstiliigiks, mille teose esitavad nukunäitlejad nukkude kaudu. See tähendab, et nii nukulavastuses, nukkudega lavastuses kui ka nukustunud näitlejaga lavastuses etendavad nukunäitlejad (ja/või nukujuhid nuku- ja nukkudega lavastuses) nuku kaudu. Nukulavastuse puhul kehtib mudel, kus nukk (N) domineerib lavategevuses nukunäitleja (Nn) ja/või nukujuhi (Nj) üle valdava enamuse ajast ning etendatav sisu ja võimalikud tegelased (T) vahendatakse publikule valdavalt nuku tegevuse kaudu. Seega on nukulavastuse baasmudel järgnev: Nn ja/või Nj esitab N kaudu T, kusjuures Nn ja/või Nj on sealjuures nähtamatu või vähe nähtav ja N on läbivalt dominantisel positsioonil.

„Metamorfoosi“ puhul on nukunäitleja Mart Müürisepa tegelane ning teatrinukk üksteisest sisuliselt ja füüsiliselt üksteisest eraldamatud ning üksteisest sõltuvad. Samaaegselt tegutseb laval trupp näitlejaid ning mitte ühtegi teist nukku. Seega võiks eelnevalt esitletud määratlustest johtudes väita, et tegemist on pigem nukkudega teatri lavastusega (siinkohal siis ühe nukuga). Nukk on lõviosa lavategevuse jooksul kinnitatud Müürisepa parema käelaba ja käsivarre külge ning on terve selle aja

lavategevuse keskpunktis. Müürisepp pöörab laval tegutsedes võrdväärselt tähelepanu nii oma karakteri kui ka nuku tegelase loomisele, olles läbivalt nii nukunäitleja kui nukujuhi positsioonis. Nuku tajutava dominantsuse tõttu on „Metamorfoos“ (mõningate mõõndustega) nukulavastus. Madli Pesti kirjutas: „Rajase lavastuse võiks nimetada ehk visuaal-koreograafiliseks jutustuseks, klassikalise nukuteatriga pole siin palju ühist.” (Pesti 2011). Klassikaline nukuteater tähendab Pesti artiklis eeskätt nukuteatrit, kus nukud on lavategevuses dominantsed ning nukunäitlejad on kas minimaalselt või pole üldse nähtaval. „Metamorfoos“ on kaasaegse nukuteatri valdkonda kuuluv distsipliinisisene segatehniline lavastus. See tähendab, et lavastuses on aktiivselt tajutavad nii nukulavastusele kui nukkudega lavastusele omased eripärad. Mirko Rajas väitis intervjuus Mart Niinestele: „Nukk seal etenduses aitab esile tuua peategelase emotsioone ja hingeseisundit, nukk on väljendusvahend tema probleemide paremaks esiletoomiseks.“ (Niineste 2011). Segatehnilises nukulavastuses, nagu seda on „Metamorfoos“, on nukk oluline vahend, tegelase siseelu edasiandmiseks ja on lavastusterviku eraldamatu osa.

„Ajuloputuses“ on nukud dominantsel positsiooni, olles samal ajal nukunäitlejatega võrdväärses partnerluses. Seega sarnaselt „Metamorfoosile“ on ka „Ajuloputuses“ nukunäitlejate mäng olulisel kohal. Arvestades lavastaja Duda Paiva kui koreograafi tausta, on „Ajuloputuses“ esiplaanil ka füüsiline liikumine ning kaasaegne tants. Seega on too lavastus segavorm sõna-, tantsu- ja nukuteatrist. Mari Bassovskaja võttis lavastuse tabavalt kokku: „Lavastuses leiab aset topelt iseendast lahtiütlemine: Andrew peab sinnapaika jätma sõltuvuse ja näitleja Taavi Tõnisson peab ära andma tükikese harjunud siseruumi. Ta peab tõmbama koomale oma isiku, nii et tühjaks jäänud koha täidab nukk, millest saab näitleja orgaaniline osa, ihuliige, mis saab elushoidva vereringe inimeselt, aga mõistuse ja hinge ... Need on nukuga kahasse ja loksuvad energia jäävuse seaduse kohaselt vaheldumisi ühest teise.“ (Bassovskaja 2012). Siiski osutub kriitiku nukulavastuse käsitus problemaatiliseks. Tabavalt on sõnastatud animatsioon (*„Ta peab tõmbama koomale oma isiku, nii et tühjaks jäänud koha täidab nukk [...]“*). „Elu sisse puhumise“ sooritamiseks eraldab näitleja mõnes mõttes osakese endast, laenates liikuvuse, hääle jm omadused nukule. Teisest küljest on problemaatiliselt

käsitlitud animatsiooni tulemust („[...] millest saab näitleja orgaaniline osa, ihuliige [...]“). Teadvustatud ei ole nukust iseseisva tegelase kujunemist, vaid tõlgendatud nuku tegelast kui nukunäitleja tegelase juurde kuuluvat elementi. See on sisuliselt korrektne, sest lavastust tõlgendades selgubki, et iga nukk esindab inimtegelase sõltuvust ehk osakest inimtegelasest, ent vormiliselt ebakorrektna, sest taolise loogika kaudu kaotatakse ära nukuteatrile omane eripära, milleks on nukkude kui tegelaste tegutsemine laval, justkui sõltumatult oma manipulaatorist ehk elustajast. Nukuteater on lavastuse käsitlemiseks liialt laiahaardeline mõiste. Seepärast tehakse magistritöös ettepanek käsitleda antud lavastust kahe määratluse toel, ehk nukulavastuse ja nukkudega lavastuse paradigmatel. Ühest küljest on laval tegutsevad nukud dominantsele positsioonil, teisest küljest on laval tegutsevad nukunäitlejad ja nukujuhid paiguti nukkudega võrdsel positsioonidel. Paradoksaalsel kombel saab aga rääkida ka nukustunud näitlejaga lavastusest, sest paiguti kandsid näitlejad nii suuremahulisi maske (ahvipäid), et nende inimlik nukunäitleja välimus polnud enam tuvastatav ning nad mõjusid ise hiigelnukkudest tegelastena. Kuna „Ajuloputus“ on tegemist segatehnilise lavastusega ühe teatriliigi sees, tuleb uurida seda lavastust vastavast episoodilisest dominandist. Ehkki esmalt on paigutatud „Ajuloputus“ nukulavastuse määratluse alla, saab lavastuse analüüsi kaudu käsitleda seda ka nukkudega ja/või nukustunud näitlejaga lavastusena. Küsimus on eeskätt nuku positsioonis. Kuna nuku osalus valdavas enamuses stseenidest on sedavõrd primaarse tähendusega ning nukud on läbivalt dominantsele positsioonil, siis on liigiks määratletud nukulavastus.

Enim allub nukulavastuse mõistele aga Jevgeni Ibragimovi lavastus „Mängurid“. Nukud on selles lavastuses järjepidevalt fookuses, ehkki ka nukunäitlejate tegevus laval tegelastena on oluline. „Mängurites“ võib näha mitmel tasandil nukumängu ning ka erinevalt käsitsetavaid erinevas suuruses nukke. Sarnaselt ülalmainitud lavastustele, on „Mängurites“ samuti nukunäitlejate tegevus olulisel kohal, kuid kahtlemata on nukunäitlejate tegutsemine tegelastena laval eeskätt sissejuhatus ning hiljem kokkuvõtte nukkude tegevusele. Nukunäitlejate mängu kaudu tutvustatakse publikule tegelasi, kes on hiljem nukkudena laval fookuses. Nukunäitlejad loovad aktiivse seose endi tegelaste ning hiljem neid samu tegelasi mängivate nukkude vahel. Selles lavastuses on kõige

selgemini näha puhta nukulavastuse esteetikat ning praktilist väljendusviisi – peamine informatsioon ning lugu esitatakse publikule nukkude kaudu, tähtsamates stseenides on tähelepanu keskpunktis just nukud. Erinevate suurustega nukkude kaudu on võimaldatud ka nõ suumimine ehk siis suuremate nukkudega saab publik „lähemalt“ näha kaardimängulauas toimuvat. Selline suurusvahekordade muutmine võimaldab kindlaid situatsioone lähemalt ja detailsemalt kogeda ning on üks nukulavastusele omaseid võtteid.

Nukuteatri alaliik, mille praktiliseks väljendusvormiks on nukulavastus, on Eestis pälvinud enim tähelepanu just lastele loodud lavastuste tõttu. Täiskasvanutele on antud teatriliigis loodud lavastusi veel vähe, ent ülalpool käsitletud lavastused on senini selle alaliigi markantsemad näited.

1.3 Nukkudega lavastus

Sarnaselt nukulavastusele, on ka nukkudega lavastusele võimalik luua baasmudel. Tegemist on lavastusega, kus nukunäitleja ja/või nukujuht esitab nuku kaudu tegelast. Seega on nukkudega lavastuse baasmudel järgnev: Nn ja/või Nj esitab N kaudu T, kusjuures Nn ja/või Nj on sealjuures nähtavad, Nn, Nj ja N on võrdsel positsioonil. Nukustunud näitlejaga lavastuse baasmudel on seega: N=Nn=Nj ja esitab T. Sealjuures on oluline märkida, et nukunäitleja ja/või nukujuht on nähtavad ning nukk on nendega võrdsel positsioonil. Nuku üks põhilisi eripärasid või omadusi lavastuses on selle potentsiaal kujuneda tegelaseks. See sõltub paljuski nukunäitleja, nukujuhi ja nukukunstniku oskustest nuku loomisel. Kuna nukul on potentsiaal olla tegelane, on nuku kasutamine lavastustes võimalusterohke praktika, kuna võimaldab tegelaskonna suurendamist animeeritud eseme kaudu. Samuti võib nukku kasutada esteetilistel eesmärkidel. Nukk võib teenida nii praktilist kui ka illustratiivset eesmärki, eriti kui seda on kasutatud segatehnilistes lavastustes. Michael Meschke on väitnud, et sõnateater on täis juhtumeid, mil mõnel puhul on loomulik etendada tegelasi nukkudega ja mõningaid näitlejatega (Meschke 1992: 65). See valik sõltub täielikult lavastaja kontseptsioonist ning sõnumist, mida ta lavastustega edastada soovib. Nukk on ühest

küljest stilistiline valik, ent samuti ka praktiline, sest nukk suudab paljuski seda, mida inimkeha ei suuda. Meschke väidab: „On erinevaid dramaturgilisi viise, kuidas ühendada nukkudega teater (*puppet performance*) elusa näitleja teatriga. Nukk ja näitleja suudavad/võivad tegutseda üksteise teise minana või siis üksteise südametunnistusena või eraldada ühe rolli individuaalseid karakteriomadusi üksteise vahel. Teine võimalus on töötada dialektiliselt, et nad [nukk ja nukunäitleja – K.R.] oleksid üksteise vastandid või ehk vastasedki.“ (Meschke 1992: 67). Nuku kasutamine võimaldab lavastuse kontekstis luua ettenägematuid seoseid tegelaste vahel. Siinkohal on otseselt nähtav „Ajuloputuse“ võimalik määratlus nukkudega lavastusena.

Seoste tekkimine erinevate tegelaste vahel on tavaline ükskõik millist tüüpi lavastuses. Steve Tillis on toonud välja nukkudega lavastuste eripära. Ta väidab, et nukk on lavastustervikuga seotud kahel erineval metafoorsel viisil: ühest küljest võib nukk olla inimeksistenti või inimkonna metafoor, ent teisest küljest võib nukk kui mõiste olla rakendatud kindlatele tegelastele (Tillis 1992: 159). Tillis väidab, et olgu nukunäitleja nähtamatu, tähistatud nähtamatuna või siis täielikult nähtav, ent fookusest väljas, tekib sõltumata olukorrast nukkudega lavastuste vaatamisel publikul kaksik-nägemine. See tähendab, et nukku on võimalik tajuda eraldiseisva karakterina või siis tegelaseks muutunud objektina, sõltumata tema elutust füüsilisest olemusest. Nukkudega lavastuste puhul on nukunäitleja tihti nimelt fookusest väljas – ta on laval küll nähtav ning tegutsev, ent nukunäitlejate tegevuse kaudu koondub tähelepanu siiski nukule. Sellest tekib ka olukord, kus episoodiliselt tegutsevad laval nii nukunäitlejad, nukujuhid kui nukud ning lavastust saab määratleda mitte nukulavastusena, vaid nukkudega lavastusena.

Täiskasvanutele suunatud nukkudega lavastusi on Eesti teatrites loodud mitmeid. Nende hulk on suurem kui täiskasvanutele suunatud nukulavastuste oma. Kui nukk integreeritakse sõnalavastusse kas praktilistel või esteetilistel kaalutlustel, tekib automaatselt nukkudega lavastus, ehkki teater ja/või lavastaja ei pruugi käsitleda oma lavastust nukkudega teatrina. Nukkudega lavastus on enamjaolt segatehniline lavastus, ühend nukulavastusest ja mõnest muust teatriliigist. Näiteks võivad omavahel seguneda

nuku- ja visuaalteatri praktikad, nagu seda püüdis teha Mirko Rajas lavastuses „Lukustatud“¹⁴. Teatrirühmituse Frank eesmärk oli nende endi sõnul täita Eesti teatrimaastikul „haigutanud tühjust“, milleks „on nuku-, objekti- ja maskipõhise visuaalteatri pakkumine täiskasvanutele.“ (Pukša 2012). Lavastusega „Lukustatud“ püüti luua visuaalteatri lavastus, milles on kasutatud nukku. Segavormilise visuaal-nukulavastuse asemel sündis aga nukuga sõnalavastus. Madli Pesti kirjutas: „Jah, lavastus on visuaalne, kuid samavõrd visuaalne kui peaaegu iga teine sõnateatri lavastus. Selleks, et nimetada üht kunstiteost visuaalteatriks, peaks selle termini esimene pool intensiivsemalt väljenduma. Veidral kombel on aga lavastaja jäänud kinni sõnadesse ning unustanud endalt küsida, kuidas saaks sama mõtet anda edasi visuaalsete vahenditega.“ (Pesti 2012). Pesti tõdemus, et lavastaja on jäänud kinni sõnadesse, väljendab otseselt vajadust mõistestiku avardamise järele. Tegemist oli selgelt segavormilise, pigem sõnateatri valdkonda kuuluva nukkudega lavastusega. Selles domineeris täiskasvanud inimese suurune nukk, millest loodi mängu kaudu lavastuse keskne tegelane. Visuaalne efektsus, mida võinuks oodata välja kuulutatud visuaalteatri lavastuselt, ei saavutanud paraku dominantset positsiooni.

Minimaalse lavakujundusega „Lukustatud“ oli tugevalt tekstipõhine, luulelise keelega lavastus, põhinedes Albert Camus ja Fernando Pessoa tekstidel, mille lavastaja Mirko Rajas vormistas laval esitatavaks draamatekstiks. Draamatekstis on ühendatud nii luule- kui proosavormid ning temaatiliselt käsitletakse lavastuses inimeseks olemist ning sellega seonduvaid eksistentsiaalseid probleeme. Nuku kaudu väljendati kaasaja inimest, kes on liigutatud ja liigutatav erinevate väliste jõudude poolt, kes võib hõlpsasti langeda igapäevarutiini ning seeläbi vaimselt manduda. See lavastus on hea näide nukkudega lavastuse kui teatriliigilise määratluse potentsiaalset. Selle kaudu on võimalik üsna laiahaardeliselt ära nimetada teatrilavastuse üldine kuuluvus teatripraktilise suuna alla. Seejärel on võimalik vaadelda lavastuses esinevaid teisi voolusid ning mõjutusi. Antud näite puhul on selge, et teatrirühmituse välja pakutud žanrimääratlus tekitab lavastuse vastuvõtus tõrkeid, kuna puudus nõ teine võimalus

¹⁴ „Lukustatud“ Lavastaja Mirko Rajas, autorid Albert Camus, Mirko Rajas, Fernando Pessoa, kunstnik Kalju Karl Kivi. Osades: Rainer Aasrand, Kristiina-Hortensia Port, Katariina Tamm, Taavi Tõnisson. Esietendus 13.11.2012.

lavastuse liigi määratlemisel. Alvar Loog väitis: „„Lukustatud” oli seisundi- ja atmosfäärilavastus, mis tugines eelreklamist hoolimata peamiselt lausunud sõnale. Pikkade stseenide vältel oli see kõigest kuuldemäng. Stsenograafia oli mõjuv, ent staatiline; lavastuses kasutatud nuku semiootiline staatus ja koreograafia muutusid kiiresti ettearvatavaks, nukk visualiseeris üksnes seda, mis tekstis niigi kohal oli.“ (Loog 2012). Loogi kriitikast on selge, et teatri enda poolt määratud teatriliik löi raamistiku, mille kaudu lavastust püüti mõtestada, ent mis pigem pärssis seda protsessi, muutes seeläbi ka lavastuses kasutatud nuku üheks kriitika sihiks. Mõistagi ei saa eirata teatri endi määratlust lavastusele, kuid sellegipoolest on kriitiku või uurija võimuses avada lavastust ka teistest perspektiividest. Käsitledes Rajase lavastust lähtuvalt nukkudega lavastuse kontseptsioonist, on see avatud analüüsile, milles kasutatakse nukuteatri uurimiseks mõeldud mõistestikku. Sel viisil oleks saanud kriitikas välja tuua nii nukunäitlejate tööd nukujuhtidena, nuku animeerimise momendid ja meetodid ning samuti nuku käsitlemise keerukuse. Siinkohal saab taaskord kinnitust hüpoteesi, et uute suundade juurde kuuluva teatri uurimiseks on hädavajalik mõistestiku loomine ning seejärel selle intensiivsem integreerimine lavastuste käsitlustesse.

Nukkudega lavastus on ehk samuti liialt laiahaardeline, ent pakub samas võimalust käsitleda segavormilist nukuga lavastust nukuteatri kui teatriliigi kontekstis. Samalaadselt toimus Mark Ravenhilli draamatekstil põhinev Sander Puki lavastus „Bassein (vett ei ole)”¹⁵, mille dominantseks laadiks on postdramaatiline sõnateater. Ugala teatri valdavalt sõnateatrilist konteksti arvestades, oli nuku kasutamine võrdlemisi üllatav ning lavastust täiendav element. Eeskätt esteetilistel eesmärkidel kasutatud nukk toimus laval kui tegelane. Nukk animeeriti näitlejate häälte kaudu, nuku füüsilist liikumist/liigutamist oli minimaalselt või mitte üldse. Kahtlemata oli aga nukk osa tegelaskonnast.

Kriitikas väljendas Loog antud lavastuse mitmekülgst järgnevalt: „Sander Puki režii on tundlik, täpne, fantaasiaküllane ning mõõdukalt originaalne. Valitud hetkedel

¹⁵ „Bassein (vett ei ole)” Lavastaja Sander Pukk, autor Mark Ravenhill, kunstnik Annika Lindemann. Osades: Martin Mill, Aarne Soro, Meelis Rämmeld, Carita Vaikjärv, Tarvo Vridolin. Esietendus 28.09.2013.

muutub see meeldejäädvalt visuaalseks ning ka füüsiliseks. Maitsekal ja nutikal moel on kasutatud lavavalgust, videoprojektsiooni, muusikat ja helivõimendust. Lavastuses leidub huvitavaid koreograafilisi lahendusi, peaaegu juhtmotiivide tehnikas on välja töötatud mitmed žestid. Kontraste toovad kostüümi- ja maskivahetused ning elevust sünkroniseeritud nõude lõhkumine ja mängud veega. Kõigist ekspluateeritud näitetechnikatest tundus mulle ainsana küsitav nuku kasutamine.“ (Loog 2013). Põhjust, miks nuku kasutamine küsitavana tundus, Loog ei täpsustanud. Loogi loetus väljendub selgelt „Bassein (vett ei ole)“ segavormiline olemus: nukuga lavastus, milles on nii füüsilise- kui visuaalteatri elemente. Nukk võeti lavastuses kasutusse tegelaskonna suurendamise eesmärgil, mida kriitikas aga ei mainitud. Tõenäoliselt tulenevalt põhjusest, et tabamata jäi nuku animatsiooni moment ning nuku tajumine eraldiseisva tegelasena, kes ammutas oma elususe näitlejatelt laenatud häältest.

Kui Loog tõi nuku kasutamise välja mainimise korras, siis Rait Avestik jättis kasutatud nuku mainimata, pannes rõhu eeskätt lavastuse segatehnilisuse kirjeldamisele: „Lavastaja on panustanud jõuliselt vormile – lavastus on visuaalselt üsnagi külluslik, semiootiliselt pillavgi, tempokalt estraadlik, kuid samas tekstitihe. Kui lisada siia näitlejate kirglik, näitlejameisterlik ja isikupärane mäng – kuigi soovi korral võis neid kõiki käsitleda ühe isikuna –, siis ongi justkui kõik korras. Siiski jäi painama vormi ja teksti vaheline tühimik – mida uhkemalt plärtsus vesi, paljastusid kehad, töötasid video- ja helitehnikud, eksponeerisid end näitlejad, seda ähmasemaks muutus see, mida lavastajal ja trupil tegelikult öelda oli.“ (Avestik 2013). Ehkki Avestik kritiseerib siinkohal üsna tugevalt lavastuse võimalikku sõnumit või siis pigem selle puudumist, toob ta välja lavastuse segatehnilisuse. Selles on segatud postdramaatiline teater, meedia ja mis veel olulisem, näitlejate mängitud tegelased, keda võib Avestiku kohaselt käsitleda justkui ühe isikuna. Kui sinna juurde arvestada nukktegelane, võib väita, et nukuga lavastuses on saavutatud nukuteatrile omane eripära – nuku kaudu mängimisel loodi ka nukust üks tegelane, kes kuulub kokku teiste näitlejate ja nende mängitud tegelastega.

Üks nukudega lavastuse põhiprobleeme on nuku positsiooni ning selle funktsioonide ja

eesmärkide mõistmine lavastustervikus. Samalaadselt nagu iga näitleja mängitud tegelane peab lavategevuse kaudu põhjendama oma tegelast, tuleb ka nukul mängida laval välja tegelane, või leida mõni muu pädev põhjendus laval tegutsemiseks ja/või eksisteerimiseks. Kui laval on nukk passiivses seisundis, on tal peamiselt illustreeriv eesmärk ning ta kuulub lavakujunduse juurde rekvisiidina. Aktiivselt kasutatav ja/või animeeritud nukk on üldjuhul tegelase funktsioonidega lavaentiteet. See on suuresti lavastaja vastutus, millise eesmärgi ta nuku kasutamisele seab ning seejärel on tegemist nukunäitlejate vastutusega, kuidas nad panevad nuku neid eesmärke täitma. Nukktegelase õnnestumine ja ebaõnnestumine sõltub nukkudega lavastustes nukunäitlejate ja/või nukujuhtide mängust ning nende võimekusest sooritada nuku enese rolli kõrval ka nuku roll. Nukk tuleb integreerida lavastusse, milles tegutsevad võrdväärselt ka elus näitlejad. „Bassin (vett ei ole)“ on hea näide Meschke välja toodud tendentsist, et nukk saab mängida näiteks tegelase teist mina. Põnevaks teeb antud kontekstis nuku kasutamise asjaolu, et tegelast inimesena, kelle teist mina nukk esindab ja esitab, ei ole laval näha ega kuulda. Tema eksistentsi vahendatakse teiste tegelaste dialoogide ja monoloogide kaudu ning füüsilise tegelasena kehastub ta alles siis, kui ta ilmub lavale nukuna. Esmalt luuakse tegelase füüsiline kuju pehmest materjalist (inimkeha kujutis luuakse kokkupõimitud voodilinast). Hiljem luuakse ta füüsiline kuju kõvast materjalist (inimkeha kujutis luuakse metallkonstruktsioonist). Seega võimaldab nuku kasutamine laiendada tegelaskonna piire, laiendades seeläbi ka lavastuse vormilist potentsiaali.

Määratledes lavastused, milles on kasutusel vähemalt üks nukk, nukkudega lavastuseks, on need lavastused automaatselt avatud nii nukuteatri juurde kuuluvale mõistestikule ning seeläbi põhjalikumale analüüsile. Seeläbi ei jää varju antud lavastusele eripärased näitlejatehinnad, eriti nukujuhi või -juhtide olulisus stseenides, milles kasutatakse nukku. Samuti võimaldab arutluskäigu avamine animatsiooni mõistele ning selle olulisusele nuku või nukkudega stseenides. Kahtlemata on viljakas uurida lavastusi lähtuvalt sellest, millised teatripraktikad on lavastustes kasutusel. Kuna vastav sõnavara on akadeemilisest kirjandusest sisuliselt puudu, pole ka selle puudumine kriitilistest tekstidest seeläbi üllatav. Seepärast rõhutatakse magistritöös teatripraktika juurde

kuuluvate mõistete kasutamise olulisust, mille kaudu saab lavastusi terviklikumalt käsitleda.

1.4 Nukustunud näitlejaga lavastus

Nukustumine tähendab näitleja mängitava tegelase nukulikuks või nukuks muutumist. Muutumine on täheldatav lavastuses näitleja füüsiliste väljendusvahendite kaudu (liikumine, hää, žestid, grim, kostüüm). Nukustunud näitleja(te)ga lavastus on äratuntav selle järgi, kui näitleja(te) mäng, väljanägemine, häälekasutus kui ka lavastuse esteetika sarnanevad nuku- ja nukkudega teatri lavastustele. Seega kehtib nukustunud näitlejaga lavastusele järgnev baasmudel: $N=N_n=N_j$ ja esitab T. Edaspidi kasutatakse määratlusena mõistet nukustunud näitlejaga lavastus, kuna kui vähemalt üks näitleja lavastuses on nukustunud, saab rääkida nukustunud näitlejaga lavastusest. Tegemist on lavastusega, kus nukunäitleja ja/või nukujuht on sisuliselt ja vormiliselt ise nukk ning esitab nuku kaudu tegelast. Paradoks, kus näitleja mängib nukku, kes mängib omakorda tegelast, on nukustunud näitlejaga lavastustes tavaline. Oluline on näitleja mäng ja füüsiline tehnika, mis peab sulanduma ehk toimima koos iseloomuliku kostüümiga, et luua nukustunud tegelane, kes eksisteerib sõltumata näitleja individuaalsest välimusest.

Nukustunud näitlejaga täiskasvanutele suunatud lavastusi saab käsitleda erinevate määratluste abil. Peamiselt saab lähtuda sõnateatri dominandist ning viidata näitlejate nukulikule välimusele. Mõiste kaudu nukustunud näitlejaga teater on võimalik avardada lavastuste analüüsi piire. Selle määratluse abil saab uurida lavastust, samaväärselt nagu nukulavastust ja/või nukkudega lavastust, kasutades nukuteatrile omast mõistestikku. Kui näitleja on nukustunud, tähendab see sisuliselt, et tema tegelast on võimalik analüüsida lavastuse kontekstis kui nukku, kes on täielikult kohalolev kui tegelane ja kelle olemus või pigem olemine on otseselt sõltuv näitlejast. Sisuliselt ja vormiliselt on nukustunud näitlejaga lavastuses nukk ja näitleja üks entiteet. Eripära, et näitleja omab lavastuses nuku omadusi ning loob seeläbi tegelase, rakendub nukustunud näitlejaga

teatris omanäolisel viisil.

Avestiku käsitus nukuteatrist paigutab nukustunud näitlejaga lavastuse kui lavastuse liigi huvitavasse konteksti. Ühest küljest on nukustunud näitlejaga lavastuses kaks nukuteatri loomise viisi kohalolevad – ekstreemse välimusliku omapära tõttu on näitleja tajutav nukuna ning see nukk kannab kõiki näitleja funktsioone, luues seeläbi ise tegelase. Füüsiline näitleja, nagu Avestik teda nimetab, on tõepoolest sellisel puhul etenduse jaoks ebaoluline, sest sisuliselt on ta publikule nähtamatu. Nähtaval on nukustunud näitleja. Teisest küljest on nukustunud näitlejaga lavastuses näitlejal omad funktsioonid ning ehkki pea täielikult kaetuna, on ta kohalolev. Näitleja on nukust tuleva karakteriga ühinenud, olles sellega paratamatult konfliktis. See konflikt seisneb asjaolus, et näitleja on nuku sisuks, ent nukk omakorda näitleja vormiks. Siinkohal peetakse silmas asjaolu, et näitlejaga seotud välised väljendusvahendid on vormiliselt sarnasemad nukule. See tähendab, et kui näitleja aktiivselt ei tegutse, mõjub ta elutu objektina laval. Kui näitleja aga tegutseb, on ta animeeritud nukk ning muudab nuku elavaks aktiivse tegutsemise ehk mängu kaudu.

Näitlejat ja nukku seob omavahel võime kujutada tegelast. Mõistagi võiks läheneda selle teatriliigi lavastustele nii, et näitlejad laval esitavad oma tegelasi justkui oleksid nad nukud. See tähendaks, et tegemist on eeskätt mänguvõttega, mida kasutatakse mõne teise dominantse teatriliigi kontekstis ning tegemist oleks nukustunud tegelaste, mitte näitlejatega. Kui aga lähtuda tõigast, et laval tegutsevad etendajad ongi nukud, avab see lavastuse teisest küljest. Mõistagi on siiski tegemist elus näitlejatega, kes toimivad laval kui ülimarionetid. Edward Gordon Craig, kes ei käsitlenud oma ajas näitlejat kui iseseisvat leiutajat või loojat, nägi tuleviku näitlejana pigem elutut kuju ehk ülimarionetti, kes toimib laval inimese sümbolina. „Ülimarionett ei pea võistlema eluga, vaid pigem tõusma sellest kõrgemale. Tema ideaaliks ei ole mitte lihast ja verest inimene, vaid pigem transis keha, mille püüdeks on rüütada end Surma iluga, säilitades sealjuures ka elava vaimu.” (Craig 1999: 156–157). Craig nägi näitleja potentsiaali eeskätt tema kehas, mis pannakse liikuma marionetina lavaruumis, lähtuvalt lavastaja suunistest. Seega on näitleja lavastuses justkui tööriist, mida lavastaja kasutab oma

visiooni rakendamiseks. Näitlejal on potentsiaal luua tegelane ning kui näitleja on nukk, siis on tegelase loomine käsitletav animatsioonina. Seeläbi tekib ka teatav konfliktis sisu ja vormi vahel nukustunud näitlejaga lavastustes. Vorm on nukustunud näitleja, sisu aga kogu tegevus, mille kaudu too animeeritakse. Konflikt seisneb asjaolus, et näitleja peab esmalt nukustuma, ehk siis mõjuma passiivses seisundis elutuna, ning seejärel taas elustuma nukuna, kui ta tegutseb aktiivselt.

Sisu ja vormi omavaheline konfliktne kooseksisteerimine on nukustunud näitlejaga lavastuse aluseks. Heaks näiteks siinkohal on Teater NO99 lavastus „Kuningas Ubu“¹⁶, milles Ene-Liis Semperi kunstnikutöö lubab hõlpsasti määratleda lavastuse nukustunud näitlejaga lavastuseks. Draamateksti autori Alfred Jarry ettekujutus võimalikest lavastusviisidest oli nukuteatrikeskne, st „*Ubu Roi*“¹⁷ autori ideaalis oligi nukulavastus. NO99 lahendus oli seega ideaalilähedane. Kriitikas väljendasid autorid enim arvamust lavastuse sotsiaalse sõnumi, keelekasutuse ja vaatamängulisuse kohta. Mitmel korral mainiti kujundust ja kostüüme ning Jarry nägemust teksti lavavormist. Lavastust ei käsitletud aga lähtuvalt nukuteatri terminoloogia ja mõistestiku võimalustest. Teisisõnu käsitleti lavastust vaatamänguna, maskiteatrina, kus ühendatud on omavahel sõna- ja muusikateater. Palju tähelepanu pälvis Tõnis Mägi rollisooritus Kuningas Ubuna. Andres Laasik väitis: „Tõnis Mägi esindab tõeliselt suurt teatrit. See on totaalne ümberkehastumine näitemängust välja kasvavaks karakteriks.“ (Laasik 2006). Allpool möönab Laasik veel: „Tegevusse on monteeritud palju muusikat ja tantsu. Tegelikult mõtestabki kogu seltskond peale Ubu ennast liikumise kaudu. [...] Ei veena ka kostüüm, mis jääb nüüd leidliku moedemonstratsiooni tasemele.“ (Laasik 2006). Kostüümi mainis ka Madis Kolk, kuid vaid riivamisi, et näitlejad olid „looritatud maskidesse“ (Kolk 2006). Paraku ei vaadeldud kriitikas „Kuningas Ubu“ nukuteatri kontekstis, jättes lavastuse käsitluse mõningates aspektides poolikuks. Eeskätt puuduvad käsitlustes rollilooma eripärad nukktegelaste loomisel. Suur osa rolliloomest tugineb näitleja nukulikule välimusele, st tegelaskujud sünnivad „Kuningas Ubus“ näitleja(te)

¹⁶ Lavastaja Tiit Ojasoo, autor Alfred Jarry, kunstnik Ene-Liis Semper, helikujundus Chalice, Tõnis Mägi. Osades: Tõnis Mägi (hiljem Chalice), Marika Vaarik, Tambet Tuisk, Gert Raudsepp, Inga Salurand, Risto Kübar, Sergo Varres, Andres Mähar, Kristjan Sarv, Mirtel Pohla, Rasmus Kaljujärvi, Jaak Prints. Esietendus 5.07.2006.

¹⁷ „*Ubu Roi*“ Alfred Jarry, avaldatud 1896. Tõlge eesti keelde Inge Eller.

rollisoorituste ja kostüümide ning maskide sümbioosist. Nukustunud näitlejaga lavastuse puhul ei tohiks kõrvale vaadata loodavast nukuteatri kontekstist. Eriti tulenevalt lavastaja ja kunstniku valikust lähtuda Jarry enese poolt ette antud kostüümide visanditest lavategelaste loomisel. Kostüümides on kasutatud ohtralt arlekiini-mustrit, mis seostab lavastuse visuaalse esteetika kaudu nukuteatriga. Arlekiin on *commedia dell'arte*'ist kui teatriliigist marionetteatrisse üle kandunud tegelane. Lavastuses oli arlekiinimuster sümboliks positiivsetele tegelastele, st Poola kuningaperekonnale. Seega kui Kuningas Ubu kandis võimu anastamise järgselt arlekiini-mustrilist keppi oma õlgadel, oli see selge märk võimusuhte muutumisest, kus õelus ja labasus kaeti positiivse tähendusega keebiga, muutes Ubu edasise tegevuse laval sümboolselt laetuks.

Nukustunud näitlejaga teatris on oluline näitleja inimlikkuse maskeerimine. Seda tehakse üldiselt kas tugeva grimmi või siis pea tervet keha katva kostüümiga. Grimm ja/või kostüüm peavad ideaalis varjama või siis moondama inimesele omaseid liigutusi ja/või omast liikuvust. Kuna inimese nägu vahendab suurt hulka informatsiooni, on esmane just näo varjamine või moondamine, et nähtavad ei oleks lihastega loodavad loomulikud grimassid. Kostüümi ja grimmi kaudu luuakse näitlejale välimus, mis meenutab liikudes eeskätt nuku välimust. Lavastuses „Kuningas Ubu“ on nukuteatritele omase tinglikkuse loomise kaks teed ühendatud. Laval pearolli etendanud Tõnis Mägi¹⁸ rollisoorituses tekkis huvitav korrelatsioon tegelaskuju sisu ja vormi vahel. Kostüümi, grimmi ja näitlejatehnikate koostoimimisel lõi Mägi tegelase, kes omas vähe seost Tõnis Mägi kui tuntud lauljaga. Häälemoonutused, tegelasele omapärane liikumine ning näitleja nukustumist tinginud kostüüm muutsid Mägi väliselt ning auditivselt paiguti tundmatuseni. Mägi rollisooritust tunnustas eriti Mihkel Raud: „Nimiosaline on hoolikalt maskeeritud, ja kuigi kavaleht lubab kunagistest autorehviireklaamidest tuntud Michelin-Mani meenutava paks-valge kostüümi alla Tõnis Mäge, loobib peaosatäitja oma repliike nii, nagu oleks ta seda teatris juba mitu aastakümnet igal õhtul teinud. [...] Kindlasti on Mäks haigestunud ja keegi, näiteks Lembit Eelmäe, on teda ajutiselt asendama palgatud. See “mitmekülgsuse” kontseptsioonis kahtlemine läheb maksma

¹⁸ Kuningas Ubu rolli mängis hiljem ka Chalice (Jarek Kasar). Kuna tema puhul on samuti tegemist Eesti kultuuriruumis hästi tuntud lauljaga, kehtivad Mägi puhul mainitud eripärad ka Chalice'ile.

minu esimese kihlveo.“ (Raud 2006). Eeskätt on siinkohal mõistagi tegemist kiitusega Mägile, samas toob Raud aga välja olulise aspekti Mägi rollis – hoolika maskeerituse, mis on nukustunud näitlejaga lavastuses keskne.

Näitlejate kehad ja sealhulgas nende näod, ka Mägi oma, olid kaetud valge kangaga, millesse olid sisse lõigatud vastavalt silmade ja suuaugud. Ülejäänud keha oli kaetud Ubu puhul samuti kangaga. Loomaks tegelase tohutult suurt ja paksu keha, kandis Mägi ka paksenduspolstrit. Tema nukulik ja seeläbi ebainimlik välimus muutis ehk Kuningas Ubu rolli loomise lihtsamaks, sest näitleja ei pidanud antud olukorras veenma publikut mängu kaudu oma tegelase tegelaslikkuses. Teisisõnu ei pidanud ta publikut mängu kaudu kõrvale kallutama tema tajumisest Tõnis Mägina, sest kogu nukuliku välimuse alt oli Mägi äratuntav küll ehk lauldes, ent laval tegutsedes (aga mitte lauldes), ei viidanud miski Mägi isikule. Mägi lauluhääl on eestlastele sedavõrd tuntud, et ka külluslik kostüüm ning häälemoonutused ei suuda täielikult publiku tähelepanu kõrvale juhtida asjaolust, et laval on eesti muusika legend. Siiski pakkus nukustunud välimus antud olukorras Mägile, kui näitlejale, teatud vabaduse luua kostüümi alt ükskõik milline tegelane. Steve Tillis väidab: „Esiteks pakub nukuteater kunstnikule erakordse võimaluse omada kontrolli meediumi üle; teiseks pakub nukk kunstnikule võimaluse käituda ja kõneleda erakordse vabadusega piiretest; kolmandaks pakub nukukunst kunstnikule meediumi, mis ei ole reaalsuse poolt kammitsetud.“ (Tillis 1992: 30). Need võimalused on kõik rakendatavad erineval määral nukustunud näitlejaga lavastustes.

Nukustunud näitlejaga teatri puhul on neist kolmest võimalusest aga huvitavaimad just võimalus käituda, kõneleda ning olla vaba reaalsuse piiretest. Reaalsust võiks siinkohal mõista näitleja loomuliku (st mittekostümeeritud) välimuse ja häälena. Seega, kui näitleja on nukustunud ning teda on võimalik sisuliselt tõlgendada nukktegelasena, siis rakendub veel üks huvitav aspekt nukustunud näitlejaga lavastuses: „[...] nukuga ei saa mängida nii nagu oleks nukul arusaamad ja vastutus oma tegude ja sõnade eest.“ (Tillis 1992: 34). Ehk teisisõnu on see, mida nukk laval sooritab, nukunäitleja vastutusel. Kuna nukustunud näitlejaga lavastuses on näitleja ja nuku vahel sisuliselt võrdusmärk, tekib huvitav situatsioon, kus näitleja on ja ei ole vastutav. Vastutus on näitlejal siiski selle

üle, kuidas ja kas tegelane väljendab end auditiivselt ning kuidas ta laval toimib. Seega on vastutus tegelase üle sisuline. Kuna aga näitleja loomulik välimus on nukustunud näitleja puhul suurel mahul või täielikult peidetud, puudub vastutus välise üle. Näitleja ei pea sellistel puhkudel tegelema karakteri vahendamise näiteks grimasside kaudu, kuna ta nägu on maski ja/või grimmi alt äratundmatu. Samuti võib olla muudetud näitleja loomulik liikumine, või siis on tema liikumine sõltuv kostüümist, st kostüüm ja selle eripära tingivad kindlaviisilist liikumist. Kostüüm võib ka muuta liikumise tajumist näiteks kostüümi integreeritud optiliste illusioonide tõttu, nagu näiteks „Kuningas Ubu“ tegelaste Juhmardiinide puhul, kelle kehad kostüümi kaudu nõ kahekehalised olid. Käte ja jalgade asemel oli Juhmardiinidel kaks paari jalgu, ühendudes vöökohas üheks kehaks, paigutades seeläbi ühe jalgadepaari vahele pea ja teise jalgadepaari vahele, kus peaksid olema suguelundid, jarrylikult perversses võtmes veel ühe pea.

Madis Kolk tõi välja asjaolu, et lavastusel „Kuningas Ubu“ on tugev reeglistik, mida järgides näitlejad laval tegutsevad. Ta nimetab näitlejate välimust tabavalt nende väliseks jooniseks, mis tuleb täita „elu ja energiaga“. Sisuliselt võib Kolgi täheldust protsessist, kus näitlejad oma tugevalt kostümeeritud kehad elu ja energiaga täidavad, nimetada animatsiooniks nukustunud näitlejaga lavastuses. Kolk väidab veel: „Tunduvalt rangemini reeglistatud mäng võimaldab selliseid sooritusi, kus peategelastel Tõnis Mäe isand Ubul ning Marika Vaariku emand Ubul joonistuvad ka läbi maskide välja tõelised rolliportreed, seda ka harjumuspärases tähenduses, ning kus kas või Tambet Tuisu kapten Porde kinnisideeline kiimlemine ei ole lihtsalt labasepoolne show-element, vaid näitleja sajabrotsendilise kohalolu kinnitus kehtestatud mängureeglistikus.“ (Kolk 2006). Võib väita, et „Kuningas Ubus“ mängisid näitlejad kostüümi, grimmi ja maski kaudu. Eelnevalt mainitud vastutuse puudumine ja omamine samaaegselt ei ole seega „Kuningas Ubus“ mitte niivõrd paradoks, vaid pigem lavastaja valikute tulemusel tekkinud vältimatu olukord. Kolk lähtub aluselt, et näitlejad mängivad maskidest ja kostüümist läbi ning rolliportreed sünnivad eeskätt näitlejate mängu kaudu. Lähtudes aga nukustunud näitlejaga lavastuse määratlusest, et näitlejad mängivad oma välimuse kaudu, on oluline märkida maski, grimmi ja kostüümi olulisust

rolliportreede loomisel. Kuna mängitakse läbi maski, nagu väidab ka Kolk, siis ei saa jätta täheldamata maski toimimist ühe tegelast loova elemendina.

Nukustunud näitlejatega lavastused on nukuteatri kui teatriliigi üks erivorm. Selles rakenduvad nii nuku- kui ka mitte-nukuteatrile omased eripärad. Nendes lavastustes toimivad koos erinevad teatritegemise vormid, sh nukumäng, pidades silmas esteetikat ja animatsiooni. Nukustunud näitlejatega lavastused on Eesti teatriväljal olnud üles ehitatud pigem vaatemängule ja efektile, nagu seda oli „Kuningas Ubu“. Paigutades samalaadsed lavastused nukuteatri kui katusmõiste alla, laieneb nende lavastuste tõlgendusspekter. Nukustunud näitlejaga teater avab need lavastused analüüsile nukuteatri aspektist. Olulised on aga ka vaatemängulisus ja musikaalsus visuaal-, sõna- ning muusikateatri aspektidest. Tõlgendades kunstnike, lavastaja loodud ja näitleja(te) mängitud tegelasi nukustunud näitlejatena, avaneb rollianalüüs tõlgendusvõimalustele. Kahtlemata on nukustunud näitlejaga lavastuste üheks eripäraks kostüümi- ja grimmikunstnike panus tegelaste loomisel.

2. OBJEKTITEATER

Objektiteatris seatakse peamine fookus esemete ja asjade kasutamisele mängus, kusjuures mängitakse just eseme(te) kaudu. Erinevad sisulised ja vormilised kujundid, tähendused ja lood luuakse objektipõhiselt. Teatris ei eksisteeri puhtaid objekte ning kõik laval asetsevad esemed ja asjad on laetud sümboolsete tähendustega. Mõningatel puhkudel piirdub sümboolne tähendus eseme või asja esmase tähendusega. Näiteks kui laval on mõni tarbeese, siis kasutatakse seda eset lähtuvalt selle otsesest otstarbest. Objektiteatris omandavad enamuse laval asetsevad objektid lisaks primaarsele funktsioonile kasutuse kaudu ka lisafunktsioone, mis ei oma seost esemele praktiliselt ette nähtud funktsiooniga. See tähendab, et objektiteatri lavaobjektid on järjepidevalt avatud uutele tähendustele, mis neile mängu kaudu omistatakse. Tähenduse omistamise protsess on objektiteatris dominantisel positsioonil ning lavastuse kontekstis esmatähtis. Siinkohal vajab objekt kui teatrimõiste lühidat avamist.

Objekti saab mõtestada lahti selle järgi, kuidas seda laval kasutatakse. Objekti tähendus sõltub selle funktsioonidest. Patrice Pavis jaotab objekti funktsioonid nelja tüübi järgi: tegevuse raamistiku jäljendus (*mimesis of the framework of action*), kasutus näitlemises (*use in acting*), abstraktsioon ja mitte-kujutamine (*abstraction and non-figuration*), vaimne maastik või meeleolu (*mental landscape or mood*). Esimese funktsiooni all jaotab Pavis objektid omakorda kolmeks: naturalistlik objekt, realistlik objekt ja sümbolistlik objekt. Naturalistlik objekt on autentne, tõeline objekt; realistlik objekt seevastu esindab vaid mõningaid imiteeritava objekti omadusi ja funktsioone; sümbolistlik objekt loob vastand-reaalsuse (*counter-reality*). Näitlemises kasutatakse objekte kindlate tegevuste sooritamiseks ning objektidel pigem pragmaatiline tähendus. *K u i mise-en-scène* on struktureeritud näitlemise ümber, tarvitsemata määratleda spetsiifilist tegevuspaika, on seal kasutatud objektid üldiselt abstraktsed ning omavad väärtust esteetiliste või poeetiliste objektidena (Pavis 1998: 239). Objektiteatri lavastustes toimivad objektid valdavalt sümbolistlikena, sealjuures on laval paiguti ka naturalistlikud ja realistlikud objektid. Kuna objektiteatris on objekt esiplaanil, siis on

vahelduvalt kasutusel objekti kõik neli funktsiooni. Objekti kui mõiste uurimiseväli on lai ning seepärast on siinkohal esitatud vaid lühike sissevaade ühe teoreetiku käsitluse antud teemal.

Objektiteater teatriliigina on Eestis kujunemisjärgus ning selle teatriliigi juurde kuuluvaid lavastusi on veel vähe. Enamate lavastustega on Eestis esindatud objektiteatrile sarnasem teatripraktika – tehnoloogiline teater. Tehnoloogilisest teatrist on kirjutanud bakalaureusetöö „Tehnoloogiline teater Eestis 1996–2013“ Evelyn Raudsepp, kust saab lugeda antud ajavahemikus esietendunud lavastuste ning üldisema konteksti kohta lähemalt. Tehnoloogilise teatri käsitlus, teatripraktiliste sarnasuste alusel, aitab avada objektiteatri konteksti. Tehnoloogilise teatri lavastuste keskmes on tehnoloogia valdkonda kuuluvad mehaniseeritud ja mehaniseerimata esemed, mille kaudu etendajad mängivad. Tehnoloogilise teatri puhul ei ole tingimata oluline etendaja olemasolu laval. Selles teatriliigis võib teater toimida näiteks ka vaid automatiseeritud mehhanismide abil. See tähendab, et lavastuse tegevus toimib küll inimtegevusest sõltuvana, ent inimene ei pea olema nähtaval positsioonil. Nende kahe teatriliigi sarnasus seisneb lavastuse loomise lähenemisviisis. Henri Hütt ja Evelyn Raudsepp väidavad, et tehnoloogilises teatris saab lavastusprotsessi jagada lähenemisviiside järgi kaheks: objektipõhiseks ja kontseptsioonipõhiseks lähenemiseks. „Objektipõhisel lähenemisel siseneb kunstnik ruumi ning uurib olemasoleva materjali füüsilist käitumist, konstrueerib erinevaid kooslusi ning asetab need performatiivsesse keskkonda, luues selle kaudu lavastuse dramaturgia. [...] Kontseptsioonipõhine lähenemine võtab fookusse idee lahtimõtestamise ning lavastuspildid hakkavad koonduma seda avavate tehnoloogiliste tegelaste ümber. Alusmaterjaliks on enamasti valmisobjektid (*ready made*), millele hakatakse omistama „hinge“ ning metafoorseid suhteid ümbritsevaga – nii saab kõlarist kõneleja, prožektorist mõtlik vaatleja.“ (Hütt, Raudsepp 2013). Dramaturgia toimib objektiteatris samadel alustel. Samuti viitavad Hütt ja Raudsepp ka sisuliselt „hinge“ omistamise ja metafoorsete suhete loomise kaudu protsessile, mida Kadri Kalda nimetab laadimiseks. Tehnoloogiline teater ja objektiteater omavahel lähedalt seotud, kuna mõlemad kasutavad materjali ja/või objekte lavastuse teostamiseks.

Nukuteater (ja ka visuaalteater) võib olla äratuntav ka teiste dominantidega või siis teisiti määratletud lavastustes. Sama kehtib ka objektiteatrile, kuna objektiteatri loomemeetodid võivad esineda ka lavastustes, mis ei ole määratletud objektiteatrina. Ent pigem esineb objektiteatrit teistes teatriliikides episoodiliselt ning objektiteatri kui teatriliigi meetodid ei saavuta dominantset positsiooni. Enamus lavastusi, milles on kasutusel mingit tüüpi rekvisiidid, tegelevad sisuliselt nendele rekvisiitidele tähenduste andmisega. Sealjuures toimib peamiselt klassikaline tähistaja ja tähistatava suhe. Objektiteatri puhul on seesugune tähenduste andmine abstraktsem kui mitteobjektiteatri puhul. Ühele objektile võidakse tegevustiku käigus omistada mitmeid tähendusi. Liina Unt väidab: „Kõik, mis satub lavale ja mida mõistetakse nähtavas väljas olevana, saab peale vahetu objekti funktsiooni täiendava mõtte. Objekt muutub fiktsioonimaailmas sündmuseks, mis asetseb väljaspool sotsiaalset praktikat, ent viitab kontseptsiooni tasandil pidevalt sellele.“ (Unt 2005: 43). See kehtib valdavale enamusele teatrilavastustest, kus objekt, vaatamata uutele omistatud tähendustele, omab jätkuvalt oma esmast kontseptsiooni tasandil olevat tähendust. Paljude objektide puhul on see tähendus ka nähtav, st objekt on selgelt äratuntav nii selle välimuse kui ka kasutusviiside kaudu. Objektiteatris võib aga vaatamata äratuntavusele olla objektile omistatud sedavõrd tugev uus tähendus, või siis nii mitmeid tähendusi, et objekt kaotab oma olemuses pea täielikult praktilis-sotsiaalsed tähendused. Seega muutub objekt objektiteatris tähistuste suhtes ambivalentseks ehk avatuks, omandades tähendusi etendajate tegevuse tulemil. Objekt võib kanda nuku funktsioone, kui ta on lavastuses animeeritud, kuid ka teise objekti funktsiooni, kui ta on laetud. Kui objekt pole ei animeeritud ega laetud, võib seda käsitleda rekvisiidina.

Ric Knowles möönab: „Rekvisiidid (*props*) pole mitte lihtsalt *asjad* (kuigi nende asjaksolemisel (*thingness*) on omad eesmärgid); nad on samuti, nagu kehad (*bodies*), ruumilised (*spatial*) ja ajalised (*temporal*) tähistajad, mille liikumine läbi ruumi ja aja on publiku ja tähendusloome poolt jälgitavad“ ja, viidates Andrew Soferile, samas: „[R]ekvisiit on objekt, mis läheb teekonnale; see tähendab, et rekvisiidid järgivad ruumilisi trajektoore ning loovad ajalisi narratiive kui nad liiguvad läbi kindla

etenduse,¹⁹ ning need on „dimensioonid, mis võimaldavad etenduses objektile tähenduse.“¹⁹ (Knowles 2014: 62). Objektiteatris on rekvisiidid suhtluskeele loomisel dominantsed entiteedid lavastustervikus. Nad läbivad teekonna, milles etendajate tegevuse kaudu omistavad objektid ajalis-ruumilised tähendused, täites paiguti nii tähistaja kui tähistatava funktsioone. See tähendab, et objektiteatris on esemed/asjad ühest küljest nii iseendi esindajad (st tähistajad), ent samaaegselt esindavad nad ka teisi objekte või suisa tegelasi (st tähistatavad). Iga objekt laval, olgu selleks äratuntav igapäevane tarbeese või asi või materjal, muutub sümboolseks läbi etendajate tegevuse. Objektiteatris on etendajal siin mängida oluline roll objekti aktiveerimisel ehk laadimisel/animeerimisel ja selle funktsiooni ja/või tegelaslikkuse sünnil.

Objektiteatri toimemehhanismid on sarnased nukuteatrile, sest nagu nukuteatris etendatakse ja/või mängitakse nuku kaudu, tehakse seda objektiteatris objekti kaudu. See tähendab, et esemed/asjad on objektiteatris läbivalt kesksel kohal ning on lavastuskeeles dominandid. Seetõttu saab ka objektiteatrile esitada baasmudeli, mille järgi need lavastused toimivad. Näitleja etendab/mängib laval objekti kaudu, luues seeläbi objektile uue tähenduse, mis on äratuntav uue objektina (st ese/asi tähistab mängu kaudu teist eset/asja) või paiguti ka tegelasena (st ese/asi tähistab mängu kaudu tegelast). Ehk objektiteatri baasmudel on järgnev: N mängib O kaudu, luues uue O või T. Seega saaks ka objektiteatri kontekstis rääkida animatsioonist, kuid pigem tuleks objektiteatris sooritatavat tähenduste andmist nimetada laadimiseks. Kadri Kalda järgi tuleneb objektide elusus laengust, mis kantakse üle etendaja tegevuse kaudu. „Objektid pole animeeritud, nagu nukukunstis. Neile on antud elusus laengu (*charging*) kaudu. Etendajal on küll roll näitlejana, kuid etendaja mängib objekti kaudu.“ (Kalda 2012: 5)²⁰. Teisisõnu laeb etendaja objekti energia ja kindla informatsiooniga, mistõttu sünnib objekt sisuliselt uuesti, muudetud omapäraste funktsioonidega. Animatsioon ja laadimine on võrdlemisi sarnased mõisted, kuid nende sooritamine ja tulemused on

¹⁹ „*Props are not just things (though their thingness has its own uses); they are also, like bodies, spatial and temporal signifiers, whose movement through space and time is tracked by audiences and production of meaning. As [Andrew] Sofer argues, “a prop is an object that goes on a journey; hence props trace spatial trajectories and create temporal narratives as they track through a given performance,” and these are “dimensions that allow the object to mean in performance.”*

²⁰ „*Objects are not animated, as in puppetry. They are given life by charging. Though the actor has also a role as an actor, but the actor plays through the object.*“

erinevad. Animatsioon toimib seestpoolt väljaspoole meetodil. See tähendab, et animatsiooni sooritaja, olgu selleks nukunäitleja, nukujuht, mõni muu etendaja või mehhanism, jääb animatsiooni rakendumise hetkel tagaplaanile, et nukk elustuks publiku silme all justkui iseenesest. Laadimine toimib aga pigem väljaspoolt sissepoole meetodil, ehk etendaja on koos objektiga esiplaanil, rakendades nähtavalt erinevaid taktikaid, et veenda publikut objekti uutes funktsioonides ja/või elususes.

Selgelt objektiteatrina määratletud lavastus Eesti teatriväljal on Anne Türnpu lavastus „Metsik urisev õnn“²¹. Oluline lavastuse kujunduse puhul, lisaks poodiumikujulisele lavale, millel peamine tegevus toimub, ning objektidele, mille kaudu näitlejad mängivad, on ekraan, millelt on näha erinevaid repliike, mida trükkis sisse teksti autor Helena Läks paralleelselt lavategevusega. Videoprojektsioonil oli lavastuses oluline tähendust kandev roll, kuna stseenides, milles etendajad ei kõnelenud, vahendati just ekraani kaudu võimalikke dialooge ja/või monolooge. David Z. Saltz oma artiklis *Interactive Technology and Theater* esitab olulise küsimuse selle kohta, mis juhtub, kui etendajad ning meedia teatri kontekstis kokku puutuvad. Küsimus on nimelt, kas interaktiivne meedia teatris on elus/otse („live“) või mitte (Saltz 2001: 127). Kaasaegses teatris on küsimus video kasutusest umbkaudu viimased 30 aastat teatriuurijate huvispektris. Videot kasutatakse erinevatel eesmärkidel, sealhulgas uute lavaruumide loomine, visuaalefektide kasutamine, teksti vahendamine jpt. Video on muutunud sedavõrd tavapäraseks teatripraktikaks, et võib rääkida laiemalt meedia nähtamatuks muutumisest mediatiseerunud ühiskonnas, sealjuures ka teatris. Stig Hjarvard defineerib ühiskonna mediatiseerumist protsessina, kus ühiskond on järjepidevalt sõltuv meediast ning selle loogikast ja et suhtlus toimib kaasaegses ühiskonnas just meedia kaudu²² (Hjarvard 2008: 113). See tähendab, et videot ja meediat üleüldiselt ei tajuta enam võõrkeha või lavastusest eraldiseisva elemendina, vaid osana lavastusest, mille kaudu mängitakse. Igapäevaelus harjumuspäraseks muutunud kommunikatsioon meedia kaudu toimib seetõttu samaväärselt ka teatris. Tulenevalt tõigast, et mediatiseerumine on pea

²¹ „Metsik urisev õnn“ Lavastaja Anne Türnpu, kunstnik Rosita Raud, helikujundus Reigo Ahven. Osades: Reigo Ahven, Helena Läks, Kadri Kalda, Katariina Tamm, Katri Pekri, Laura Nõlvak või Lee Trei. Esietendus 05.04.2012.

²² „[Mediatization] is the process whereby society to an increasing degree is submitted to, or becomes dependent on, the media and their logic. /---/ As a consequence, social interaction – within the respective institutions, between institutions, and in society at large – takes place via the media.”

igas ühiskonnaga seotud ja/või sellega tegelevas valdkonnas esinev fenomen, ei ole ka üllatav, et teater on mõjutatud sellest samast protsessist. Seepärast on meedia (nt video) tajutav laval samuti elusana („live“), kuna ta toimib samadel printsiipidel nagu kommunikatsioon reaalsuses.

Video kasutamist teatris tuleks kahtlemata seostada ka Philip Auslanderi mõistega „*liveness*“, mis tähendab elusust või elulikkust. Auslander väidab: „Elus etendus kasutab mediatiseerumist sel määral, et elus sündmus ise on meediatehnoloogiate produkt.“²³ (Auslander 2008: 24). „*Liveness*“ on nõ elulisuse või elusolemise efekt, mis on etenduses tajutav vahetu lavategevuse kogemises. Auslander käsitleb palju erineva meedia kasutamist ka teatris. Kahtlemata on erinev meedia teatris tavapärane praktika ning video ja helitehnika sealjuures ühed enimkasutatavad meediumid. Video on ka oluline visuaalteatri kontekstis, kus just video kaudu muudetakse võimalikuks erinevate visuaalefektide vahendamine. Samuti kasutatakse kaasaegses teatris erinevate lavastuse osade esitamiseks videot. Kuna video- ja meediakasutus teatris on väga lai ja omaette uurimisväli, siis ei käsitleta käesolevas magistritöös teemat süvitsi. Siiski on oluline mainimise korras viidata videole kui olulisele teatripraktilisele vahendile kaasaegses teatris, sõltumata teatriliigist.

²³ „*Live performance now often incorporates mediatization such that the live event itself is a product of media technologies.*”

2.1 Objektiteatri lavastus

Anne Tärnpu lavastus „Metsik urisev õnn“ määratleti kriitikute, uurijate ja tegijate endi poolt objektiteatriks. Näitlejaid võiks lavastuse kontekstis nimetada juba laiemalt etendajateks, kuna nende lavaülesannete hulgas olid tegelaste etendamise kõrval ka objekti kaudu mängimine, nukujuhtimine, tants, erinev füüsiline liikumine jpm. Lavategevus toimus poodiumikujulisel laval, mille ühes otsas oli ka suur ekraan, mille kaudu teksti vahendati. Samuti saatis lavastust kohapeal loodav muusika trummari Reigo Ahvena poolt, mis lõi lavastusele huvitava atmosfääri. Mirt Kruusmaa kirjutas: „Mõistagi oli lavastuse siduvaim ja atmosfääri kujundavaks elemendiks heli ning ühtlasi meeldis asjaolu, et trummar ei jäänud ainult tagaplaanile, vaid näitlejate ja muusiku vahel toimus interaktsioon.“ (Kruusmaa 2013). Lavastuses oli fookuses just objekti kaudu mängimine, mistõttu koondus peamine tähelepanu pigem kasutatavatele esemetele/asjadele, kui näiteks kostüümile või lavakujundusele. Samas oli oluline lavaruumi funktsionaalsus, potentsiaal anda võimalikult paljudele pindadele ning esemetele uus tähendus ja funktsioone. Seepärast kasutati ka näiteks poodiumi alla jäävat ruumi erinevate objektide ladustamiseks, ent samuti oli poodiumialune pind mänguruumiks. Kuna tegemist on aga objektiteatri lavastusega, olid lavategevuse fookuses just erinevad esemed/asjad.

Piret Kuub kirjutas Eesti Teatri Festivali Draama 2013 ajalehes: „Objektiteatri mõte seisneb selles, et teada-tuntud esemetele antakse harjumatu funktsioone, luuakse nendega uusi ja ootamatu tähendusi, pannakse nad kujutlusvõime abil elama, tekitatakse enneolematuid ja vaimukaid kombinatsioone.“ (Kuub 2013). Enimkasutatud objektid, mida laeti, olid erinevad jalanõud. Erinevat värvi jalavarjud laeti tähendustega nagu telefon, iluese, põrandalamp jpt. Lavastus sisaldas ka nukuteatri elemente, eeskätt stseenis, kus valgest voodilinast loodi erinevate sõlmimiste ja sidumiste abil mitme nukunäitleja poolt liigutatav bunnaku tüüpi nukk. Bunnaku nukk on üldiselt kolme või enama nukujuhi poolt animeeritud nukk ja seostub eelkõige traditsioonilise jaapani teatriga. Kaasaegses teatris saab rääkida bunnaku tüüpi nukkudest, mis sarnanevad

klassikalisele bunraku nukule nuku käsitlemise poolest, st nukku animeerivad mitu nukujuhti korraga. Objektidele lisatav tähendusväli ei tekita objektiteatris tingimata elustunud tegelasi või karaktereid. Lavastuses omistati objektidele praktilised funktsioonid ning objektid hakkasid „elama“ uustähenduslike asjade või kujudena. Uued staatused olid etenduse kestel ebapüsivad ning aktuaalsed vaid stseenis, mil neid aktiivselt kasutati. Erinevuse laadimise ja animeerimise vahel saab kindlaks teha peamiselt esemele omistatud rolli kaudu – laetud objekt toimib koos etendajaga ning sellele omistatakse mõne muu objekti funktsioonid. Näiteks kasutab Katariina Tamm „Metsikus urisevas õnnes“ kontsakinga telefonina, rääkides kontsa sisse justkui mikrofoni ning kuulates talle kaudu saadetavat informatsiooni. Animeeritud objekt toimib samuti koos etendajaga, kuid sellele omistatakse tegelase omadused. Näiteks tegutsevad samas lavastused trupi liikmed koos, et luua valgust voodilinast tegelane, kes poodiumikujulisel laval seejärel etendajate tegevuse tulemusel kõndima hakkab. See stseen voodilinaga on peamiselt nukuteatril omaste karakteristikatega. Seega kui objekt (või materjal) on laval tajutav uue esemena, on ta laetud, kui aga uue tegelasena, on ta animeeritud.

„Metsik urisev õnn“ on eeskätt kontseptsioonipõhine lavastus. Valmisobjektide laadimise kaudu esitatakse lavastuses lühilugusid. Lavastus oli suunatud noortele ja täiskasvanutele ning sisult käsitleti erinevaid probleeme, millega täiskasvanuks sirgudes inimene kokku puutub. „Teemade ring on lai ja võib tõesti väita, et suunatud pigem noorsoole, kuigi laval nähtut võib seostada ka üldisemalt. Ihaldamine ja kiuslikkus ilmnevad juba alguses ning näibki, et valguse eluandvast löögist sündis kõigepealt kadedus ja ilusate esemete armastus.“ (Kruusmaa 2013). Esemete armastuse kujutamiseks on objektiteater heaks vormiks. Käsitlevatest teemadest ehk veel olulisem oli aga lavastuse teostusviis, mis allub objektiteatri baasmudelile. Ehkki objektiteatril ei ole konkreetset definitsiooni ning tegemist on pigem erinevate teatriliikide sümbioosiga, muudab lavastuse objektiteatriks just asjaolu, et tähelepanu on keskendatud pea täielikult objektidele laval. „Metsiku uriseva õnne“ näitel saab välja tuua kaks viisi, kuidas objekt tähelepanu keskpunkti tuuakse. Esimene neist on etendajapõhine tähelepanu koondamine ja teine kujunduspõhine tähelepanu

koondamine.

Etendajapõhine tähelepanu koondamine tähendab eesmärgistatud tegevust, tõmbamaks objektile võimalikult palju tähelepanu. See tähendab, et kui etendaja hoiab näiteks käes kinga, on tema pilk intensiivselt pööratud kinga poole ning kõikvõimalikud liigutused, mis sel hetkel tehakse, võimendavad fookust kingale. Laadimine on protsess, mille kaudu asetatakse objekt tähelepanu keskpunkti. Kujunduspõhine tähelepanu koondamine toimib peamiselt lava- ning helikujunduse kaudu. Näiteks toodud lavastuse lavakujundus on minimalistlik, piirdudes pea läbivalt tühja lavaga. See ei ole küll tingimus kõigile objektiteatri lavastustele, ent on siiski tihti kasutatav võte objektiteatri lavastuste loomisel. Kui tühjale lavale tuuakse mõni objekt, on vaataja pilk automaatselt pööratud sellele objektile. Kui too objekt laetakse, saadab seda vastav heli, mis kutsub esile efekti asja/eseme elususest. Seega kui tühjal laval on muusikalise saatega aktiives kasutuses objekt, on tähelepanu suunamine objektile trupi poolt teadlikult sooritatav akt ning seeläbi seda lavastust objektiteatrina defineeriv moment.

Lavastuses „Metsik urisev õnn“ on äratuntavad nii nuku- kui ka objektiteatri väljale kuuluvad teatripraktikad. Seega on ka selle lavastuse puhul tegemist segatehnilise lavastusega, milles aga nukuteatri ja teiste teatriliikide osakaal on pigem minimaalne. Rõhuasetus seisneb Eesti teatriväljal pigem harvaesineval objektiteatril. Kriitikas ja teistes käsitlustes²⁴ aga tegeleti objektiteatri kui mõiste mõtestamisega antud lavastuse näitel pigem vähe ning tähelepanu pöörati rohkem lavastuses käsitletavatele teemadele. Probleem seisneb paljuski vastava mõistestiku ja teoreetilise baasi puudumisest. Mõistetega nagu tähelepanu koondamine etendaja- ja/või kujunduspõhiselt ja laadimine, on võimalik avada objektiteatri toimemehhanismide alustalasisid. Samuti abistab objektiteatri mõistmist arusaam, et selles teatriliigis etendatakse just objekti kaudu, mitte näiteks näitleja keha, lavakujunduse või mõne muu lavastuse elemendi kaudu. Lavastust saab avada objektiteatri mõistestiku abil juhul, kui lavastuses on äratuntavalt kesksed dominandid laval laetavad esemed/ja asjad ehk objektid.

²⁴ Eesti Teatri Festival Draama 2013 festivalilehes ja -blogis.

3. VISUAALTEATER

Teater on visuaalne kunst, milles suur osa informatsiooni vahendatakse publikule pildilises keeles. Visuaalteatris on see keel kesksel positsioonil ning saab rääkida visuaalsusest kui dominantist. Maaike Bleeker väidab, et visuaalsus (*visuality*) on miski, mis leiab aset ning see ei ole asjadele, olukordadele või objektidele antud omadus²⁵ (Bleeker 2008: 2). Teisisõnu on visuaalsus protsess, mis toimib asjade nähtavaks muutumise kaudu. „Visuaalse analüüsi uurimisobjektiks on erinevate vaatamispraktikate kaudu asjade nähtavale tulemise viisid.“ (Bleeker 2008: 2)²⁶. Suur osa kunstist, sh teatrikunst, on visuaalne ehk silmaga kogetav. Teatriuurimises on visuaalsuse ehk millegi nähtavaks muutumise uurimine üks olulisi aspekte. Nagu väidab Bleeker, on teatrisündmuse üheks fundamentaalseks omaduseks suhe millegi nägemise ja nägija vahel, olles hädavajalik intensiivsete elamuste tekkimiseks²⁷ (Bleeker 2008: 2).

Teatrisemiootika on visuaalsuse uurimiseks üks võimalus. Knowles väidab, et teatrisemiootika ei tegele niivõrd sellega, mida üks teos tähendab, vaid pigem sellega, kuidas erinevate protsesside kaudu, sh loomine, vaatamine, analüüsimine ja salvestamine, tähendust luuakse. Ehk teisisõnu tegeleb teatrisemiootika teatrikeelega ning sellega, kuidas toimub tähendusprotsess ning suhtlus erinevates keeltes ehk märgisüsteemides (verbaalne keel kirjas ja kõnes, helide keel, žestide keel, kujundus- ja visuaalne keel)²⁸ (Knowles 2014: 1–2). Visuaalne keel tähendab silmaga kogetavat märgisüsteemi, mille kaudu aktiveeruvad erinevad tähistus- ja tõlgendusprotsessid. Olenemata sellest, milline keel millisel määral lavastuses domineerib, on kõik teatrikeeled lavastuses omavahel seotud ning tähendusloomes olulised faktorid.

²⁵ „*Visuality happens. Visuality is not a given property of things, situations, or objects.*“

²⁶ „*Instead, the object of visual analysis, is the way things become visible as a result of the practices of looking invested in them.*“

²⁷ „*The relationship between someone seeing and what is seen is often considered to be a fundamental characteristic of the theatrical event and crucial to the intense experiences it can evoke.*“

²⁸ „*Semiotics is concerned not with what a particular work means, but with how meaning is produced in the process of creating, viewing, analysing, and recording a piece of theater. It is concerned with the languages of the theater and the ways in which theatrical signification and communication occur. These languages are many, multiple, and interesting. They include written and spoken languages, but they also include the complex languages of sound, music, gesture, design, and visual communication, all working in consort or in tension with one another.*“

Visuaalteatri lavastuses seatakse etenduses nägemise kaudu kogetav esiplaanile. Domineeriv suhtlusvahend lavategevuse ja publiku, st nähtava ja nägija vahel on visuaalne keel. Sealjuures ei ole vähemtähtsad teised märgisüsteemid, mis toimivad samuti lavastuses aktiivselt. Visuaalteatrile saab samuti esitada baasmudeli, mille järgi suurem osa sellesse teatriliiki kuuluvatest lavastustest toimivad: etendajad (E) esitavad lavakujunduse ehk stsenograafia (S) ja/või oma kehade ehk füüsilisuse (F) kaudu tegelasi (sh ka iseennast) ja lavastuse sisu (L). See tähendab, et kehtib mudel E esitab T ja L, kasutades selleks S ja/või F. Visuaalteatri puhul saab rääkida visuaalse märgisüsteemi kui keele dominantsusest.

Visuaalteater on Eesti teatriväljal pigem integreeritud teistesse teatriliikidesse. Lavastusi, mis on määratletud loojate, uurijate ja/või arvustajate poolt eksplitsiitselt visuaalteatriks, on senini pigem vähe. Kuna tegemist on võrdlemisi värske suunaga, ei ole ka konkreetselt visuaalteatrit käsitlevat eestikeelset mõistestikku. Magistritöös pakutakse välja visuaalteatri uurimist eeskätt võimaldav ja seeläbi hõlbustav ning antud teatriliigis esinevate fenomenide määratlusi konkretiseeriv mõistestik. Madli Pesti väidab: „Visuaalteater [on – K.R.] sulam etenduskunstidest (kõne, mäng, tants, nukukunst), visuaalsetest kunstidest (joonistamine, skulptuur, ruumikujundus, disain, valgustus, objektikunst, arhitektuur), tehnoloogiast (video, animatsioon, projektsioonid) ning kehalisusest (koreograafia, igasugune liikumine, akrobaatika, tantsud, žestid, miimilised vahendid).“ (Pesti 2013). Etendus- ja visuaalkunstid ning kehalisus on kolm laiahaardelist mõistet, mille alla kuuluvad mitmetest erinevatest traditsioonidest ja praktikatest pärit elemendid. Täiskasvanutele suunatud visuaalteatri võib jaotada esteetikat ja dominante silmas järgnevalt: stsenograafiapõhine visuaalteater ning füüsiline ehk etendajapõhine visuaalteater.

Neid kahte visuaalteatri kontseptsiooni käsitletakse kolme erineva lavastuse näitel, milles väljenduvad visuaalteatrile omased tendentsid episoodiliselt. Teisisõnu on tegemist segatehniliste lavastustega. Esimesena käsitletakse stsenograafiapõhist visuaalteatrit Linnea Happoneni lavastuse „Bistro Beyond“²⁹ näitel. Tegemist on

²⁹ „Bistro Beyond“ Lavastaja Linnea Happonen, kunstnik Kristel Maamägi, kostüümikunstnik Kristel Maamägi, valguskunstnik Tobias Stål, helikujundus Mayim Alpert. Osades: Mari Mägi, Toomas Tross,

mitteverbaalse lavastusega, kus peamine informatsioon tegelaste, lugude ja sõnumite kohta vahendati lavakujunduse ja rekvisiitide kaudu. Stsenograafia olulisust ning funktsioone lavastustes üldiselt, ent ka ülalmainitud konkreetse lavastuse näitel, käsitletakse tuginedes Pille Jänese magistritööle „Tähenduse teke lavakujunduses“. Samuti käsitletakse rekvisiitide toimemehhanisme lavastustes, tuginedes Andrew Soferi raamatule *The Stage Life of Props*.

„Bistro Beyondil“ on visuaalselt tugeva mõjuga esteetika ning episoodiliselt esile kerkivad tegelased etendavad lühilugudes teatava arengu, samas ei moodusta need lood ning arengud ühtset tervikut. See tähendab, et lugude vahel ei ole dramaturgiliselt fikseeritud seoseid. Esitletavad tegelased on antropomorfsed, vaatamata inimlikule väljanägemisele. Pigem on igale tegelasele omistatud mingid kindlad emotsioonid, mida väljendatakse mängu kaudu, milles on äratuntav teatav loomalikkus, samas aga mitte mõni kindel loom. Seega võib lavastuse tegelasi käsitleda metafooridena inimese loomalikkusele. Tegelaste puhul ei saa rääkida sügavatest karakteritest, vaid pigem on tegelased laval aktiivsed sümbolitena. Peamine informatsioon tegelaste, lühilugude ja nende sõnumite kohta edastati publikule eeskätt lavakujunduse ja rekvisiitide kaudu. Eriti märkimisväärne on just loodud mängupaik, eriskummaline bistroo, milles kogu tegevustik toimub. Informatsiooni tegelaste kohta edastati näitlejate välimuse ja mängusteetikate kaudu. Selgelt olid kasutusel nukustunud näitlejaga teatrile omased mänguvõtted ning aktuaalne oli ka teatav sünguse esteetika, mis seob lavastuse omamoodi kokku ka nukuteatriga.

„Bistro Beyond“ on absurdistlik lavastus, kus lavategevus ei allu igapäeva loogikale ja reeglitele ning on sooritatud pea täielikus vaikuses. Siinkohal vajab absurдитеater lühidat lahtimõtestamist. Lähtudes Christopher A. Thomase käsitlusest, puudub absurдитеatrist, sh nii näidenditest kui la lavastustest pea täielikult näitekirjandusele ja -kunstile omane loojutustamine (*story-telling*), tegelased on pigem sümboolsed, mineviku ja tulevikuta fiktsionaalsed elemendid. Sealjuures peegeldub nende olemuses küll inimlikkus (täheenduses: inimeseks olemine), ent väljaspool eksisteerivat mängusituatsiooni neid ei

Katrine Weigelt Nielsen, Pau Zabaleta i Llauger, kana Lemmi. Koostöö Krepsko teatriga. Esietendus 02.02.2012.

eksisteeri, vastakalt mitteabsurdistlikule teatrile, kus tegelasi võiks kujutada ette ka väljaspool lavastust või teksti eksisteerivate entiteetidena. Samuti on Thomase järgi absurditeatris kasutatav keel kas arulage (*nonsensical*) või siis suisa tähtsusetu (*inconsequential*). Sooritatavad tegevused laval või tekstis on hootised (*spasmodic*) ja lõpetamata (*incomplete*) (Thomas 1965: 8). „Bistro Beyondi“ saab määratleda eelnevast definitsioonist lähtuvalt absurditeatriks.

Näitlejapõhist ehk füüsilist visuaalteatrit käsitletakse kahe empiirilise näite alusel. Esimesena käsitletakse Rainer Sarneti lavastust „Lilled keel“³⁰. Antud lavastuse puhul võib sisuliselt rääkida kahe visuaalteatrilise lavastuse esteetilisest sulamist, kuna tegemist on ühest küljest näitlejapõhise ehk füüsilise visuaalteatriga, ent teisest küljest paljuski ka stsenograafilise visuaalteatriga. Näitlejate silmapaistev kostüüm ning grimm annaksid ühest küljest alust rääkida ka nukustunud näitleja esteetikaga lavastusest, ent kuna näitlejatele omapärane füüsiline isikupära, st liikumine ja hääled olid etendust läbivalt äratuntavad, ning samuti polnud kostüüm sedavõrd fikseeritud kui see oli näiteks Tiit Ojasoo ja Ene-Liis Semperi lavastuses „Kuningas Ubu“, siis kuulub „Lilled keel“ visuaalteatri valdkonda, kus dominandiks visuaalse keele loomisel on näitleja välimus. Aoife Monks väidab: „Ennekõike ei jõua publik kunagi [...] kostüümi täielikult „tõese“ tähenduseni, kuna see nihkub pidevalt etteaste elementide omavaheliste suhete muutumisel, selle tähtsus on olemuslikult juhuslik/meelevaldne ja luuakse teatrisündmuse keerukate suhete siseselt.“³¹ (Monks 2010: 6). Kui „Kuningas Ubus“ olid tegelaste kostüümid läbivalt fikseeritud ning iga nukustunud näitleja mängitud tegelane seetõttu visuaalselt püsiv, siis „Lilled keeles“ vahetati, eemaldati ja/või muudeti kostüüme (ja ka grimmi) vastavalt sisule. Näiteks Mari Pokineni tegelase Doña Rosita kostüümi ja grimmi muutmise kaudu väljendatakse tegelaskuju vananemist ja tema vaimset närbumist. „Lilled keeles“ seisneb kostüümi tähendus ühest küljest selle efektsuses, mille „tõest tähendust“ Monksi järgi ei saa määratleda ning mille

³⁰ „Lilled keel“ Lavastaja Rainer Sarnet, autor Federico Garcia Lorca, kunstnik Laura Pählapuu Helikujundus Mauno Meesit ja Sinine, valguskujundus Oliver Kulpsoo. Osades: Mari Pokinen, Liina Vahtrik, Tiina Tauraitte, Taavi Eelmaa, Mari Abel, Ivo Reinok, Ragne Veensalu, Liis Lindmaa, Ott Kartau, Tõnis Niinemets, Loore Martma, Maili Metsalu Esietendus 04.04.2012.

³¹ „Fundamentally, audience can never access the absolutely „true“ meaning of the gold costume: given that meaning keeps shifting through the shifting relations of performance elements, its significance is fundamentally arbitrary, and is produced by the complex set of relations within the theatre event.“

tähendus vormub iga vaataja kujutlusvõimes. Samuti kasutatakse kostüümi (sh ka näitlejatehnikaid) tegelaste muutumise, vananemise jt tegelastega seotud protsesside kujutamiseks. Määratledes lavastuse aga näitlejapõhiseks ehk füüsiliseks visuaalteatriks, saab vaadelda lavastuselementide omavahelist suhet visuaalteatri perspektiivist. Näitlejate kostümeeritud välimus täiustab selle alaliigi juurde kuuluvates lavateostes lavastuse visuaalset üldpilti. Lavakujunduse ning kostüümi kaudu luuakse visuaalne tervik, millest tekib näitlejapõhine ehk füüsiline visuaalkeel.

Monks käsitleb näitlejat laval kehana, jaotades keha toimimise laval kaheks: töötav keha (*working body*) ja esteetiline keha (*aesthetic body*). Monks tugineb Bert O. Statesi väitele, et töötava keha kui isiku ehk inimese ehk näitleja keha kohalolu on märgata näiteks intensiivse tegutsemise tulemil tekkinud higipiiskadega laubal ja või muude füüsiliste protsesside kaudu, milles väljendub näitleja isik ja tema inimlik olemus (Monks 2010: 21). Esteetilise keha koosneb „koodidest ja konventsioonidest“, ning „esteetiline keha võib toimida lavastuse kujunduse osana, vahendades atmosfääri, luues näitemängu ning mõnikord toimides mängupaiga asendusena.“³² (Monks 2010: 21). Esteetiline keha on laval sõltumata kostüümist, kuna mängu kaudu ei ole ükski keha enam loomulik keha. Ka keha, mis etendab iseennast, on mängitud ehk fiktsionaalne keha. Kostüüm täiustab fiktsionaalset keha ning võib täita eesmärgipäraselt jäetud lünki lavakujunduses. Need lüngad täidetakse aktiivse esteetilise keha poolt sooritatud tegevustega ehk etendamisega.

„Lillede keel“ on samalaadselt sünge esteetikaga nagu seda on lavastus „Bistro Beyond“. See on loodud heli- ning lavakujunduse koosmõjul, kus valjususe vaheldub vaikusega ning eredad toonid tumedatega. Vaheldumine ühest äärmusest teise loob kujunduses pinget, mille mõjuväljas tegutsevad (mängivad, laulavad, liiguvad jne) kostümeeritud-grimeeritud näitlejad. Oluliseks sümboliks lavastuses on lavakeskmes asetsev suur must lill, mis ulatub lavapõrandalt pea lavalani. Etenduse käigus närbub lill järkjärgult, sünkroonis peategelase vananemise ja lootuse kaotusega. Närbumine

³² Täielik tsitaat: „*The aesthetic body is therefore a body that is defined by a history of codes, and costumes are permeated by this history [...]. [...] Furthermore, the aesthetic body can function as part of the design of a production, communicating atmosphere, creating spectacle and sometimes working as a substitute for the set.*“

toimub etapiliselt ning on markeeritud lille astmelise laskumisega lavalaest, mida saadab sügav bassiheli igal kukkumisel. Need kukkumismomendid lahustavad stsenograafia ning helikujunduse ja näitlejate mängu kaudu loodud pinge, mis taasluuakse mängu ja heli- ning valguskujunduse abil.

Tugevaks atmosfääri ja esteetikat loovaks ning rõhutavaks elemendiks on näitlejate mäng. Tegelaskujude loomisel on mõjuteguriks nende füüsiline väljanägemine. Rainer Sarneti sõnul lähtuti tegelaskujude loomisel nõ väljastpoolt sissepoole loomise meetodist (Kaus, Sarnet 2012). Siinkohal tähendab väljastpoolt sissepoole meetod tegelaste loomist lähtuvalt nende väljanägemisest. Esmalt visandati visuaalne tegelane ning seejärel asuti selle tegelase sisulise loomise juurde. Siiski tuleb tähele panna, et kuna tegemist on lavastusega, mis baseerub tekstil, on tegelaste sisuline eksistents osaliselt ette antud juba teksti kaudu. Siiski vormub lavastuse kontekstis täisväärtuslik tegelane etendamise momendil, mil näitleja teostab laval aktiivselt tegelast. Seega on „Lillede keele“ kui lavastuse loomisel lähtunud tegelase loomisel esmalt tekstist, seejärel näitleja välimusest, siis talle loodud kostüümist ja grimmist ning siis omakorda on hakatud kogu välimusest lähtudes looma tegelast, kellele omistatakse kindel liikumisviis, kõnemaneeer jt väljendusvahendid. „Lillede keele“ tegelased on visuaalselt loetavad – nende välimusest ning liikumisest, miimikast ja žestidest on võimalik välja lugeda karakteriloogikat ja -arenguid. Tegelaskujusid võiks nimetadagi visuaalseteks karakteriteks, kes muudavad antud lavastuse näitlejapõhiseks visuaalteatriks.

Teiseks näitlejapõhise ehk füüsilise visuaalteatri näiteks on Renate Keerdi lavastus „PUNG“³³. See lavastus on visuaal-esteetiliselt vastand „Lillede keelele“, kuna lavalt puudub suurejooneline lavakujundus, etendajad on tagasihoidlikult kostümeeritud-grimeeritud, helikujundus on minimalistlik ning etendatakse pigem kontseptsioone-situatsioone kui karaktereid ja/või tegelasi. Mõiste füüsiline teater haakub erinevates aspektides visuaalteatri mõistega, eeskätt teatripraktika tasandil. Füüsilise liikumise kaudu luuakse silmale tajutavad mustrid ja/või kujundid, mis hakkavad tööle ja/või toimivad teatrimärkidena. „Füüsiline teater on laetud omaenese terminoloogiliste

³³ „PUNG“ Lavastaja ja kujundaja Renate Keerd (endine Valme). Etendajad: Liisa Tetsmann, Maarja Roolah, Madis Mäeorg, Taavi Rei, Mark-Jakob Otsa, Hannes-Martin Eenmaa. Esietendus 14.11.2012.

probleemidega, osaliselt kuna ainulaadse vormina teostub see paradoksaalse seguna ebatäpsusest ja konkreetseesse kategooriasse kuulumisest.³⁴ (Pitches 2007: 2). Pitchesi järgi on füüsiline teater terminina sellest olenemata laialdaselt kasutusel ning seostub kontaktimprovisatsiooni ja kaasaegse tantsuga. Pitches teeb ettepaneku rääkida mitte füüsilisest teatrist ainsuses, vaid füüsilistest teatritest. Samalaadselt on kategoriseeritud nukuteatrit ja käesolevas peatükis visuaalteatrit, saab sisuliselt jaotada ka füüsilise teatri alamkategoriatesse, et pakkuda täpsemat mõistestikku nende teatrite analüüsimisele. Pitches käsitleb kahte füüsilise teatri suurkuju, Jaques Copeaud (1879–1949) ja Prantsuse traditsiooni ning Konstantin Stanislavskit (1863–1938) ja Vene traditsiooni. Copeau loomisviis oli inspireeritud Vana-Kreeka teatrist (koor kui kollektiivse energia, distsipliini ja musikaalsuse mudel), Jaapani no-teatrist (lihtsuse ja luule teater), Molière'ist, *commedia dell'artest* (nägemus puhtast lavast) ning oma kaasaegsete, Stanislavski (Stanislavski süsteem) ja Antoine'i (vabaõhu teatrisündmused, autentsus ja siirus, *Théâtre Libre*'s loodud lavastused) loomingust. Stanislavski süsteem ja meetod, kui teatav läbielamisteater, oli aga eeskätt etendaja füüsilise tegutsemise ning emotsionaalse seisundi väljendamise kooskõhale laval (Pitches 2007: 3–9). Stanislavski süsteem on seotud eeskätt psühholoogilise realismiga, kuid füüsilise teatri kontekstis on oluline etendaja suutlikkus just füüsilisuse kaudu väljendada kas tegelasi või temaatikaid. Sealjuures muutub taas aktuaalseks teatav läbielamine, mida etendaja peab kogema, et mängida tegelane elavaks. See tegelane võib kaasaegses teatris olla ka etendaja ise, kes mängib iseennast oma füüsilise keha kaudu. Pitches jõuab järeldusele, et uute traditsioonide teke on seotud vanade traditsioonide mittelineaarse omavahelise seotusega – uus ei teki mitte vana asenduseks, vaid seob vanad traditsioonid kokku uue ideega, kulmineerudes uueks traditsiooniks. See tähendab, et pärinemine on seotud juurte ja suundadega (*roots and routes*) – vana traditsiooni areneb sealjuures pidevalt uues suunas. Füüsiline teater (või füüsilised teatrid) teevadki just seda, sidudes kaasaegse tantsu traditsioonid erinevate kehatehnikatega, et luua omanäoline teatriliik. Füüsilise teatri teatripraktika on seotud kaasaegse tantsuteatriga, mis võimaldab esimest seostada koreograafia mõistega. Koreograafia tähendab üldiselt tantsude loomist ning tantsu mõistetakse paljuski keha rütmistatud liigutamist, tihtilugu muusikalise saatega.

³⁴ „*Physical theatre is fraught with its own terminological problems, partly because as a singular form it is borne out of a paradoxical mix of imprecision and pigeonholing.*“

Füüsilises teatris on samuti oluliseks keha rütmistatud liikumine, ent selle eesmärgiks ei ole niivõrd võimalikult täpne koreograafia teostamine muusikas, kuivõrd keha võimekuse piiride kompamine. Oluliseks on füüsiline liikumine, väljendamaks ideid ja kontseptsioone.

Füüsilises visuaalteatris on kokku sulandunud kaasaegne tants ja kehamiim. Prantsuse keeles nimetatakse kehamiimi *mime corporel dramatique* (dramaatiline kehamiim) ja inglise keeles *corporeal mime* (Kask 2013: 29). Erinevalt pantomiimist, viitab kehamiim „elkõige torsomiimile, mis vastandub pantomiimile, kus on olulised käed ning nägu. Kehamiim sündis 1930ndatel aastatel Prantsusmaal, loojaks Etienne Decroux (1898–1991), kes oli prantsuse miiminäitleja, lavastaja ja pedagoog. [...] Kehamiimis ei ole jutustamine oluline. Näitleja liikumine tundub publikule abstraktsem [...]. Kehamiimis pole oluline tegeleda emotsioonide, ekspressiivsete, väliste liigutustega, vaid eesmärgipärase liikumisega. Tihti kasutatakse lavastustes teksti, mis lisab liikumisele situatsiooni ning ärgitab publiku fantaasiat. Muusikana kasutatakse n-ö kordusemuusikat (nt Philip Glass, Steve Reich jt), et pakkuda kontrapunkti ebakorrapärasele, üllatavale ning ootamatule liikumisele.“ (Tudre 2008). Paljudes füüsilistes teatrites on äratuntavad Decroux'le omased meetodid.

Olemuselt sarnaneb füüsiline teater kaasaegsele tantsule, kus oluliselt kohal on ekspressiivsed välised liigutused, vastandumata sealjuures eesmärgipärasele liikumisele. Kadi Tudre järgi eristab kehamiimi tantsust asjaolu, et „tants vajab sündimiseks muusikat, kehamiim aga vaikust; tants sõltub muusikast, kehamiim loob oma liikumisega rütmi ning muusika.“ (Tudre 2008). Füüsiline teater paigutub eelnevast johtuvalt kehamiimi ja kaasaegse tantsu vahealale, sest seal sünnib rütm ning muusika tihti etendajate tegevusest ja tegevus tuleneb tihtilugu vajadusest täita vaikus. Samas möönab Tudre: „Kehamiimil on palju ühiseid jooni Jaapani no-teatri tehnikaga. Mõlemad on oma liikumises pigem metafoorsed ja peegeldavad, meditatiivsed ja kontsentreeritud. Eesmärk on keha energeetiline kohalolek.“ (Tudre 2008). Tingimata on ka füüsilises teatris üheks eesmärgiks keha energeetiline kohalolek, kuid selle väljendus on pigem ekstravertne ehk väljapoole suunatud.

Lavastuses „PUNG“ kasutati nii kehalist liikumist, kostüümi kui ka rekvisiite, et luua sõnadeta (välja arvatud mõned laulusõnad kasutatud muusikas) lavastusse mõistetav keel ning visuaalne dominant. Etendajate omavaheline kostüümide vahetamine ning liikumismustrite kordamine löid erinevaid visuaalseid kujundeid. Üheks etendajate ülesandeks laval oli keha füüsiliste piiride markeerimine ning seejärel nende ületamine. Lavastuses „PUNG“ on Monksi määratluste järgi esteetiline ning töötav keha üksteisest eraldamatud. Üheks etendaja funktsiooniks laval oli läbi töötava keha luua esteetiline keha ning samuti oli töötav keha tunnistuseks esteetilise keha veenvusest.

Dymphna Callery väidab: „Lihtsustatult kasutab füüsiline teater tähendusloomes peamise vahendina keha, mitte mõtet. Teisisõnu on kehaline impulss loomeprotsessis olulisem kui intellektuaalne. Enam kasutatakse ära vihjelisuse jõudu: keskkondi ja maailmu loovad laval näitlejad, ning selle asemel, et täita lava päriselu koopiatega, on kujunduselementide eesmärgiks vaatajate kujutlusvõime provotseerimine. See on omakorda seotud teatrisündmuse elusolemisega (*alive-ness*) ja etendajate kehataju tugeva rõhutamisega.“³⁵ (Callery 2001: 4–5). Seega, nagu väidab ka Callery, tuleb füüsilist teatrit vaadelda eeskätt kehapõhise kujundliku teatriliigina. Kahe teatriliigi, visuaalse ja füüsilise, ühenduspunktis tekib näitlejapõhine ehk füüsiline visuaalteater, kus visuaalteatrile omased eripärad saavutatakse etendajate (kostümeeritud-grimeeritud) kehade liikumise kaudu. Suhtluskeel publikuga on füüsilis-visuaalne, kus tähendust kannavad etendajate töötav-esteetilised kehad ning nende kehade poolt loodud visuaalsed kujundid.

³⁵ „At its simplest, physical-theatre is theatre where the primary means of creation occurs through the body rather than through the mind. In other words, the somatic impulse is privileged over the cerebral in the making process. [...] There is a greater emphasis on exploiting the power of suggestion; environments and worlds are created onstage by actors and design elements provoke the imaginations of the spectators, rather than furnishing the stage with literal replications of life. This is related to a pronounced emphasis on the *alive-ness* of the theatre event and the *body-consciousness* of the performers.“

3.1 Stsenograafiapõhine visuaalteater

Stsenograafia ehk lavastuse ruumi loomine dekoratsioonide, valgustuse jms abil on iga teatrilavastuse üks põhiosasid. Pille Jänese järgi „käsitleb stsenograafia (lavakujundus ja ruumisuhted) ruumiliste vahenditega ümber käimist lavastuskunstilisest aspektist: tegevuspaiga tähistamine, realistlik (ikooniline) – tinglik (sümboolne, indeksiaalne), fiktsionaalse maailma ajastuline ja geograafiline konkretiseerimine (hõlmab ka kostüümi ja esemeid), atmosfäär (visuaalne üldmulje, värvid, materjalid; töötab koos valguse ja muusikaga).“ (Jänes 2007: 11). Stsenograafiapõhises visuaalteatris rakenduvad vähemal või rohkemal määral ülesloetletud erinevad stsenograafia võimalused, millest eriti oluliseks osutub atmosfääri loomine lavastuse sisu vahendamiseks. Kuna visuaalteater suhtleb publikuga pildikeeles, on lavakujundus ka atmosfääri vahendajaks. Stsenograafiapõhist visuaalteatri saab seepärast käsitleda nii semiootiliselt kui fenomenoloogiliselt. Ühest küljest on oluline loodav visuaalne keel, mis toimib märgisüsteemina ja mille kaudu vahendatakse publikule tähistaja ja tähistatava vahelisi suhteid. Teisest küljest luuakse atmosfäär, mis seostub otseselt tajuprotsessidega ning on seeläbi käsitletav fenomenoloogiast lähtuvalt. Teatriuurimises on paljuski jõutud konsensussele, et teatri käsitlemisel on oluline ühendada semiootiline ja fenomenoloogiline traditsioon, kuna teatris tegeletakse tähenduste loomisega ning vaatajaskonna poolt nende tähenduste tajumise ja tõlgendamisega. Jänes kasutab stsenograafia mõtestamisel läbivalt mõistet „fiktsionaalne maailm“, mis vajab siinkohal lühidat lahtimõtestamist.

Fiktsionaalsete maailmade mõistet teatris on detailsemalt uurinud Luule Epner, kes väidab: „Fiktsionaalsed maailmad on kellegi poolt konstrueeritud, s.t nad on loodud-maailmad“ ja teatri kontekstis on need maailmad „vaatajast eemal füüsiliselt ja/või psühholoogiliselt, on päriselust eristatud raamiga, kusjuures raamina toimivad ka kunstilised konventsioonid [...]“. (Epner 2006: 66–67). Epner seob fiktsionaalse maailma mõiste kokku mängu mõistega, kuna loomine võib ühest käest tähendada tegevust, mille tulemusel tekib füüsiline objekt (mõni ese, ruum, pilt jne), ent loomine

võib tähendada ka tegevust, mille tulemusel tekib kujutletav objekt. Tegevuse kaudu luuakse kujutus millestki, mida füüsiliselt ei eksisteeri. Tegemist on sel puhul loomisega, mille kaudu omistatakse füüsiliselt eksisteerivatele uus tähendus või siis luuakse tähenduslik kujutluspilt millestki, mida laval näha ei ole. Sellest tulenevalt on loomine teatri kontekstis lähedaselt seotud mängimisega. Mängu kaudu luuakse kujuteldavaid objekte, maailmasid jne. Epner väidab: „Mäng konstrueerib, aga ka dekonstrueerib tähendusi, kehtestab ja tühistab neid; mäng teisendab ja komplitseerib neid entiteete, millega mängitakse.“ (Epner 2006: 73). Stsenograafiapõhises visuaalteatris on mäng fiktsionaalset maailma loovate entiteetidega olulisel kohal. Taolise teatri puhul on tegemist visuaalses keeles mängimisega.

Olenemata sellest, kas laval on ohtralt või mitte üldse lavakujundust on stsenograafia lavastuses oluline. Visuaalteatri lavastuste puhul, eriti stsenograafiapõhise visuaalteatri puhul, on lavakujundus ning selle aktiivne kasutamine suure osakaaluga ehk dominant. Lavakujundus määrab lavategevuse tooni, avab etendajatele erinevad võimalused rakendada oma tegevusse lavakujunduse erinevaid elemente ning sinna juurde kuuluvaid rekvisiite. Samuti paneb lavaruumis nähtav paika lavastuse üldmise esteetika. Lavakujunduspõhises visuaalteatris on oluline etenduse atmosfäär ning viis, kuidas see luuakse. Kuna paljud visuaalteatri lavastused on sõnadeta, tuleb vahendatav olustik teha muul viisil nähtavaks ja mõistetavaks. „Bistro Beyond“ on sellise juhtumi näide. Fiktsionaalne maailm, mis vaataja silme ette luuakse, on tugevalt kangastunud ja fikseeritud loodud kujunduse ja selles esinevate kujundite kaudu.

Bilha Blum väidab: „Postmodernsete lavastuste visuaalsed komponendid on esitatud (*presented*) laval iseendina, ning on pigem tajutavad esinduslikena (*presentational*), kuivõrd tekstivälise reaalsuse esindajatena (*representative*) või nende referentidena.“ (Blum 2011: 2–3). Järelikult luuakse loomulik kriitiline pööre/muutus selles, mida Blum, viidates Bleekerile, nimetab „tajumise dominantseteks viisideks“ (*dominant modes of perception*)³⁶. (Blum 2011: 2–3). Maaike Bleekeri järgi paistab

³⁶ „In other words, the visual components of postmodern performances are seemingly presented on the stage as themselves, and are perceived as presentational rather than as representative of extra-textual reality or as its referent. Consequently, a critical change in what Maaïke Bleeker terms "dominant modes of perception" becomes naturally established.“

„[postmodernne – K.R] lavastus pakkuvat publikule otsesemat kontakti sellega, mis on laval kohalolev [*present*]“ (Bleeker 2004)³⁷ ning Blum, et postmodernse lavastuse fookus on peamiselt füüsiline (Blum 2011: 2). Seega on laval kohalolev, st laval kasutatavad rekvisiidid ning lavakujundus, visuaalselt tajutav eeskätt iseendana. Semiootiliselt lähenedes toimib tähistaja ja tähistatava suhe jätkuvalt, näiteks kui laval on mõni äratuntav objekt, figuur või äratuntav tegelane. Näiteks kui lavastuses „Bistro Beyond“ on laval ettekandja kostüümis etendaja kandikuga, siis tähistabki ta ettekandjat kandikuga. Stsenograafiapõhises visuaalteatris võib paradoksaalselt valitseda teatav naturalism, nagu seda võib näha eelnevalt mainitud lavastuses. See aga ei ole stsenograafiapõhise visuaalteatri üldtingimus, vaid selle üks spetsiifiline juhtum. Samamoodi nagu toimib muu postmodernistlik ja postdramaatiline teater, ei lähtu ka suur osa stsenograafiapõhistest visuaalteatrilavastustest enam naturalismist. Pigem hakkavad toimima tugevad visuaalsed stiimulid, mis panevad vaatajat lavastust tajuma eeskätt nägemismeele kaudu, otsimata seal konkreetseid tähistaja-tähistatava suhteid. „[T]aoline lavastus mitte ainult ei tunnista ajastule tüüpilist liikumist [*passage*] tekstuaalsusest visuaalsusesse, vaid tunnistab ka viimase ülemvõimu esimese üle – siinkohal täpsemalt selle ülemvõimu etenduse tekstuaalsuse üle.“³⁸ (Blum 2011: 2–3). Visuaalteatrit, aga eriti stsenograafiapõhist visuaalteatrit, võib vaadelda pildilise pöörde paradigmas, kuna too on selle praktiline rakendus teatrivaljal.

Krista Kodres väidab, et ameerika kirjandus- ja kunstiteadlase W. J. T. Mitchelli välja pakutud mõiste *pictorial turn* (pildiline pööre) ning saksa filosoofi ja kunstiteadlase Gottfried Boehmi mõiste *die ikonische Wende* (ikooniline pööre), osutavad erinevatest vaatepunktist ja teoreetilisest raamistikust hoolimata sellele, et „tänapäeva piltidest üleküllastunud ühiskonnas tuleb inimesi õpetada pilte õigesti „lugema“ (Kodres 2011: 80). Kodres viitab asjaolule, et võimusuhte tekstuaalsuse või tekstilisuse ja pildilisuse vahel on muutunud ning esimene ei oma tingimata enam ülemvõimu teise suhtes. Viidates Mitchellile, möönab Kodres, et vaatamine võib olla sama keerukas kui

³⁷ „[T]he [postmodern] performance appears to offer the audience more direct contact with what is present on stage.“

³⁸ „Therefore, such performance not only acknowledges the passage from textuality to visuality so typical of this era, but it also attests to the supremacy of the latter over the former – and in this specific case, its supremacy over the textuality of the play.“

lugemine ning visuaalne kogemus ja visuaalne kirjaoskus ei pruugi olla täielikult seletatavad tekstimudeli kaudu (Kodres 2011: 85–86). Visuaalse teatri jaoks on erinevad vaatamispraktikad tõlgendus- ja kogemusprotsessi võtmeks. Seepärast oleneb ka selle teatriliigi teoreetiline käsitlus paljuski vaatamisoskusest ning pildikeele tõlkimisest tekstikeelde, luues seeläbi visuaalsele teatrile mudeli, mis ei ole tingimata tekstimudel. Visuaalne teater toimub pildilises keeles ning vajab seetõttu tolele keelele omast mudelit, mille läbi seda teatrit vaadelda. Boehmi „ikoonilise pöörde“ aluseks on arusaam, et pilt on autonoomne väljendusvahend ning piltidel on mõtlemises integreeriv (metafoorne) potentsiaal. Boehmi järgi ei ole pildi vaatamine/tõlgendamine mitte äratundmisakt, vaid aktiivne tunnetuslik ja loominguline akt (Kodres 2011: 87–88). Ühendades Mitchelli ja Boehmi teooriate erinevad aspektid, tekib visuaalteatri käsitlemiseks kombinatsioon, mis ühendab omavahel visuaalse keele mõtestamise ehk siis pildikeele kui konkreetse kommunikatsiooniviisi tunnustamise ning tunnetuslik-loomingulise akti teadvustamise uurimisobjektina.

Eelnevast lähtuvalt paigutub „Bistro Beyond“ visuaalteatri mõiste alla mitmetes aspektides. Eeskätt põhjusel, et visuaalsus ja pildikeel on lavastuses domineerivad kommunikatsioonivahendid. Samuti puudub lavastusest pea täielikult verbaalne keel ning suhtluskeeleks on onomatopöa. Vaikuse täidab etenduse jooksul muusikaline kujundus ning lavakujunduse aktiivsest kasutamisest tekkivad helid. Aktiivne lavakujundus, st tugev stsenograafiline dominant lavastustervikus annab alust väitele, et tegemist on stsenograafiapõhise visuaalteatriga.

Heili Sibrits on kirjutanud: „Bistro Beyondis“ näeb peaaegu et täiuslikku koostööd: muusika, lavakujundus, näitlejate liikumine ja idee loovad koos tervikliku maagilise maailma, mida publik vaatab suu ammul, kartes aeg-ajalt isegi hingata ja teatrimuinasjutust ärgata.“ (Sibrits 2014). Teatrimuinasjuttu, mida Sibrits siin silmas peab, võib käsitleda ka visuaalteatrite sulamina, milles on ühendatud omavahel nii lavakujunduspõhine kui ka näitleja(te)põhine visuaalteater. „Bistro Beyondi“ puhul oli huvitavaks tõik, et lavastuse esietenduse järgselt ei ilmunud pea ühtegi arvustust. Alles hiljem, kui lavastus oli etendunud Eesti Teatri Festivali Draama 2013 põhiprogrammis

„Ruumimaagia“, vaimustusid mitmed kriitikud ning ilmus hulganisti arvustusi. Iir Hermeliini määratlus „ruumimaagia“ oli heaks võtmeks, kuidas lavastust kriitikas ja teistes tekstides käsitleda. See hoomab kahte visuaalteatrite olulist mõistet: esiteks ruumi, mis seostub tugevalt stsenograafia mõistega, ning maagiat, mis seostub tugevalt mängitud ehk fiktsionaalsete maailmade mõistega. Samuti saab maagia kontekstis rääkida lavastuse fenomenoloogilisest küljest, eriti seoses mõistega atmosfäär. Sisuliselt saaks asendada „ruumimaagia“ stsenograafiapõhise visuaalteatriga, pakkumaks uurimisele teoreetilist baasi. Kriitika problemaatilisus seisnes eeskätt lavastuse tüübi määratlemises ning visuaalteatrilavastuse käsitlemises teatriliigile omasest mõistestikust lähtuvalt.

„Bistro Beyondi“ näitel võib stsenograafiapõhiseks visuaalteatriks määratleda lavastusi, kus märkimisväärne lavakujundus loob ühe või mitu erinevat ruumi ning see toimib ka sõltumatusena etendajate tegevusest laval. Näitlejad etendavad tegelasi ja sisu ruumi kaudu. Antud lavastuse puhul oli üheks oluliseks lavakujunduselemendiks lavapõrandat katnud kuivanud lehtede kiht. See element täitis atmosfääri loovat funktsiooni. Atmosfäär on mõiste, mis seostub fenomenoloogiaga ning sellel on kindel koht visuaalteatri väljal. Tegemist on ühe etenduse osaga, mis on tunnetuslik, st kogetav emotsionaalsel tasandil. Pildikeele kontekstis tekib küsimus, kas atmosfäär on aga ka semiootilises mõttes loetav. Kodres väidab: „Lugemine“ tähtsustab pilditõlgenduses visuaalse kujutise taga oleva tähendusvälja avamist“ ja : „meie suhe piltidega on keelepõhine. „Kogemine“ viitab, et pildist saab pilt alles tema kogemise hetkel [...] ja see protsess pole keele-, vaid (fenomenoloogilises mõttes) tajupõhine.“ (Kodres 2011: 93). Teatri puhul on need kaks protsessi ühendatud, kuna etenduse kogeja peab paralleelselt tegelema visuaalse informatsiooni lugemisega, st tegelema nähtu tähendusvälja avamisega, aga ka saadud informatsiooni töötlemisega ehk kogemuse mõtestamisega. Visuaalsete, aga ka haistmis- ja kuulmismeelte kaudu tajutavate fenomenide kogemine ja lugemine on visuaalses teatris esikohal.

Stsenograafiapõhise visuaalteatri mõtestamise ja mõistmise komplitseeritus seisneb asjaolus, et semiootilisele visuaalsele keelele tuleb läheneda fenomenoloogiliselt –

tegemist on keele dekodeerimisega tajuprotsesside kaudu. Siin tekib ühenduspunkt semiootilise ja performatiivse vahel, kus Erika Fischer-Lichte järgi leiab semiootiline „alati põhjenduse ja lähtepunkti performatiivses“ ja „[p]erformatiivsusest eraldatuna ei ole tähendus etendustes võimalik.“ (Fischer-Lichte 2011: 71). See tähendab, et lavastuses luuakse tähendus alati performatiivsuse ehk mängulisuse või mängimise kaudu. Etenduse tajumises toimivad kaks paralleelselt tajuprotsessi: kontseptualiseeriv tajuprotsess ja andmeid analüüsiv tajuprotsess. Lähtudes Fischer-Lichtest, omistatakse esimese tajuprotsessi puhul mingile objektile (või ka sündmusele) laval teatav kontekst. Ehk siis on tegemist tajuprotsessiga, kus tähelepanu on keskendatud objekti olemusele ja sellele, mida ta tähendab. Teise puhul on tähelepanu keskendatud objekti (või sündmuse) olemusele ehk sellele, milline on objekt või milliseks ta on mängitud. Seega eksisteerib laval alati semiootiliselt tõlgendatav, tähistaja-tähistatava suhe, ning paralleelselt sellega fenomenoloogiliselt tõlgendatav, performatiivne suhe nähtava ja kogetava vahel.

Stsenograafilist atmosfääri kui mõistet käsitleb Jänes järgnevalt: „Lavakujunduslik atmosfäär kui mentaalse manipulatsiooni objekt on lava visuaalset keskkonda reorganiseeriv süsteem, mis hõlmab värvi, materjali tekstuuri, asjade mõõtmeid, ruumisuhteid jne. Põhimõtteliselt saab igasugust stsenograafiat vaadelda sel atmosfääriks nimetatud märgisüsteemi tasandil, mille edukus igal konkreetsel juhul sõltub selle abstraktsiooni ja assotsiatsioonide piiravast kontekstist. Visuaalne atmosfäär laval järgib [...] sooja-külma jaotuse printsiipi ka ruumisuhetes, esemete paigutuses ning näitlejate liikumise organiseerimisel. Lähedus ja kaugus, intiimsus ja distants on need funktsionaalsed parameetrid, mis peegeldavad, aga ka genereerivad suhteid laval. Teisisõnu: ruumi organiseerimise viis sümboliseerib ja loob tegelaste sotsiaalsete suhete struktuuri.“ (Jänes 2007: 51–52). Ruumi organiseerimine ja -loome mitte ainult ei sümboliseeri ja loo, vaid ka suhtlevad nii etenduse siseselt etendajatega kui ka etendusvälise reaalsusega. Lavakujundus on stsenograafiapõhises visuaalteatris esiletõstetud mänguvahend. See tähendab, et lavakujundus on autonoomselt suhtluses nii publiku kui ka etendajatega ning on etendust läbivalt aktiivne. „Bistro Beyondis“ rakendati lavakujundus täielikult mängu. Erinevate objektide, esemete ja asjadega

täidetud lava oli püsivalt aktiivses kasutuses, etendajate tegevusest sõltumata ja sõltudes. Näiteks oli lavale ehitatud lihtsakoeline süsteem, mis pani lavalaest tilkuma vee, mis iga natukese aja tagant vaiksematel hetkedel väikesesse alumiiniumvanni sulpsatas. Selline minimaalne, aga aktiivne lavafunktsioon pani lava sisuliselt elama. Siinkohal saab seostada lavaruumi toimimist animatsiooni ehk elustamise mõistega, mis seostab lavastuse nukuteatriga. Visuaalteatri lavastuste puhul luuakse samuti kujutus elavast lavast, ehk animeeritud lavast. Lava ning sellel kasutatavad elemendid pannakse liikuma, luues visuaalseid efekte elususest. Animatsioon pole mõistena aga sedavõrd keskne, nagu ta on nuku- ja objektiteatri lavastustes. Siinkohal on viidatakse lavaruumi animatsioonile, kuna sellele ei omistata uut tähendust. Lavaruumi siis seda ei laeta, vaid selle antakse elusus, ehk siis seda animeeritakse. Kujutlust elususest, paradoksaalselt läbi nende elutuse, kutsusid lavastuses „Bistro Beyond“ esile lavapõrandal kasutatud lehed. Etendajate liikumisel läbi lehtede ärkas elutu lehemass läbi liikumise elule. Seega võib siinkohal rääkida lehemassi animatsioonist.

Etendajatevaheline visuaalne keel toimis eriti selgelt ja meeldejäädvalt antud lavastuses armuavaldusstseenis Lemmi nimelise kanaga. Veidrikust tegelane väljendab selles stseenis, sõnagi ütlemata ja vaid liikumise kaudu, aktiivses lavamaailmas siirast kiindumust elusa kana vastu. Oluliseks on siinkohal teatrimärkide teke ning nende omavaheline sümbioos kindla loo edastamisel visuaalses keeles. Nimetu tegelane jälgib kõigepealt kana liikumist laval, liikudes tema ümber võrdlemisi arglikult. Tema liikumismustrid viivad lõpuks selleni, et ta saavutab kanaga füüsilise läheduse. Võrdlemisi hellalt tõstab mees kahe käega kana üles ning imetleb teda igast küljest. Tema andunud-armunud grimassi, ülespoole suunatud pilgu ning kana kui jumaliku olevuse ringi kandmise kaudu saab selgeks nende kahe tegelase omavaheline armastav suhe, väljendamata sealjuures midagi verbaalselt. Nende kahe tegelase omavaheline suhe sai kuuluvat toetust ainult üksikute häälsüste, harvade ohete või valjemate hingetõmmete ja kana vaiksete kaagutuste kaudu. Seega võib ka stsenograafiapõhises visuaalteatris episoodiliselt toimida näitlejapõhine ehk füüsiline visuaalkeel, mille puhul teksti esitamine või hääle kasutamine ei ole niivõrd oluline. Tähtis on etendajate tegelaste omavahelise suhte mõistmine visuaalse informatsiooni kaudu.

Kui lavastus täidab eelnevalt mainitud tingimusi visuaalsest keelest, lavaruumi aktiivsest toimimisest, mitte tingimata samaaegselt ja võrdses mahus, võib lavastust nimetada senograafiapõhiseks visuaalteatriks. Need tingimused võivad olla omavahel kui ka teiste teatrivahenditega erineval määral suhtluses ning seoses, ent peatingimuseks on asjaolu, et lavakujundus domineerib ja on järjepidevalt aktiivses suhtluses publiku ja/või etendajatega. Eestis võib sellise definitsiooni järgi näha senograafiapõhist visuaalteatrit ka teistest lavastustes, mis pole määratletud visuaalteatrina. Visuaalteatri kontekst avab võimaluse käsitleda mitmeid lavastusi uuest perspektiivist, pakkudes võimaluse lähemalt uurimaks lavakujunduse, stsenograafia toimimist lavastustervikus. Paljuski on eesti teatriväljal kriitiliste artiklite keskmes näitlejatööd ja rollisooritused, harvemini pikemad käsitlused kujundusest. Paigutades aga stsenograafia esikohale, teadvustades seda lavastuse teadlikult valitud dominandina, ning veel enam, võrdsustades lavakujunduse ja etendajate olulisuse lavastustervikus, saab rääkida stsenograafiapõhisest visuaalteatrist. Visuaalteatris on ruumi ja etendajate poolt teostatav mäng etenduse toimimisel ja õnnestumisel primaarse tähendusega. Stsenograafiapõhine visuaalteater mõistena võimaldab teatriuurimise rikastamist konkretiseeritud käsitluste abil.

3.2 Näitlejapõhine ehk füüsiline visuaalteater

Visuaalteatrilavastused, milles keskseks informatsiooni vahendajaks on etendaja, saab nimetada näitlejapõhiseks ehk füüsiliseks visuaalteatriks. Etendaja mäng ning temaga seotud väljendusvahendid (kostüüm, grimm, soeng; miimika, žestid, häälekasutus, prokseemika jne) vahendavad vaatajale tegelasi ja tegevuskäiku, paiguti ka tegevuskohta. Prokseemika, mis on eesti keele seletavas sõnaraamatus defineeritud kui inimkäitumise ruumiline tingitus, on visuaalteatri puhul esiplaanil. Visuaalteatris luuakse tugevalt silma stimuleeriv keskkond, milles loodud ruumid on tingitud stsenograafiast (sh valgus- ja helikujundusest) ja/või näitlejate tegevusest. Näitlejapõhise visuaalteatri puhul on visuaalse keele loomisel oluline faktor näitleja

prokseeemika. Näitleja on laval tegutsev keha ning füüsilises visuaalteatris on see keha seatud esiplaanile. Siinkohal vajab keha kui mõiste lühidat lahtimõtestamist.

Keha, nagu ka visuaalsust üldiselt, saab mõtestada samuti keele või täpsemini teksti metafoori kaudu. Tõlgendusprotsess toimib keha kui märgisüsteemi kaudu. Joe Noormets väidab, et 1970. aastatel toimunud keeleline pööre motiveeris ka uut lähenemist kehale: „[...] [K]eha on sümbolite süsteem, mida võib lugeda nagu teksti. See, mille me võtame omaks kehana, on tegelikult erinevate diskursiivsete praktikate saadus. Ainsad kehad, millele me ligi pääseme, millest me rääkida ja mõtelda saame, on vormitud keele ja representatsioonide poolt: keha on representatsioonide allikas (Mary Douglas) või representatsioonide sünnitis (Michel Foucault).“ (Noormets 2011: 287). Teatris hakkab keha kui märgisüsteem aktiivselt tööle, kuna etendaja keha toimib laval performatiivse kehana. Mitte ainult ei kanna need kehad eneses bioloogilisi ja sotsiaalseid markereid, mis on omistatavad etendajale kui isikule, vaid neile on lisatud kunstlikult loodud ehk tegelase markerid. Etendaja kostümeeritud ja grimeeritud välimus on tegelast loovate elementide hulgas dominantsel positsioonil. Näitlejapõhisel ehk füüsilisel visuaalteatril on mitmeid paralleele nukustunud näitlejaga teatriga, ent esimese puhul ei ole tegelasloome eesmärgiks nuku loomine, st etendaja säilitab inimlikud omadused. Sarnasus seisneb eeskätt etendaja keha olulisuses lavastuse kontseptsioonis. Etendaja primaarne ülesanne on ühendada väline mänguga, et luua visuaalselt mõjuv, selgepiiriline tegelane.

Lavale loodud visuaalselt tajutav kujundus on teatris tõlgendatav fiktsionaalse maailmana. Näitlejapõhises ehk füüsilises visuaalteatris tuleks näitleja loodud tegelast käsitleda selle fiktsionaalse maailma ühe entiteedina. Ta eksisteerib talle loodud keskkonnas ja mitte sellest väljaspool, vahendades oma tegelast välimuse ja liikumise, sisuliselt kehaga seonduva kaudu. Visuaalteater kuulub teatripraktikate poolest postdramaatilise teatri mõjusfääri. Kadi Haamer väidab: „Postdramaatiline teater kujutab laval erinevaid seisundeid ning nende visuaalseid ja dünaamilisi muutusi.“ (Haamer 2011: 63). Postdramaatilises teatris on seisundiline lavategevus esiplaanil ning publiku vaatepunktist on tegemist etenduse tajumisega, kuivõrd esitatud teksti ja loo

tõlgendamisega, ehkki ka tekst ja lugu ei ole postdramaatilisest teatrist tingimata kadunud.

Lavadünaamika ja visuaalsus on antud teatriliigi käsitlemisel kandvad mõisted. Haamer viitab tõigale, et ka sõnateatris pole sõna enam sedavõrd keskpunktis, nagu ta oli varasemates teatriperioodides. Tema sõnul on dominandiks muutunud pigem füüsilis-vaimne kohalolu. Sestap on ka aktuaalseks muutunud teatrivormid, milles sõna ei ole enam dominantisel positsioonil ning esiplaanil on teised etendusega seotud elemendid. Kohalolu mõiste tuleneb Maurice Merleau-Ponty fenomenoloogiast, mis näeb elavat ihu (pr k *corps vivant*) ontoloogilise tervikuna, mis tähendab maailmasolemist, ning mis on kõikide vaatepunktide lähtepunkt. Haamer väidab: „Faktilised situatsioonid eksisteerivad tajujale vaid juhul, kui ta on ihuliselt olemas. Elavas kogemuses kogeme oma ihu korraga kui subjekti ja objekti, tajujat ja tajutavat.“ (Haamer 2011: 65). Laval toimiv elav ihu eksisteerib ühest küljest reaalses maailmas, sest on järjepidevalt tagasiviitav etendajale kui ühiskonnas eksisteerivale isikule. Teisest küljest on see sama elav ihu eksisteeriv entiteet ka fiktsionaalse maailma tegelasena. Füüsilis-vaimne kohalolu kandub siin mõlemale ihule – näitleja kasutab oma personaalseid omadusi (isikupära) tegelasloomes, laenates sisuliselt tegelasele kõik oma keha ja ihuga seonduva, samaaegselt tekib laval uus isik ehk tegelane, kelle füüsilis-vaimne kohalolu etenduse fiktsionaalses maailmas on kandva tähendusega. Haamer väidab: „Näitleja kui vorm või keha ei ole enam peamine lavastuse mõtte kandja laval, [...] vaid lavastuslikku kontseptsiooni kannavad kõik lavastuse erinevad osised võrdselt üheskoos“ (Haamer 2011: 63). Ehkki võrdne lavastustervikut moodustavate entiteetide kogumikus, loob näitlejate/etendajate tegevus taolistes lavastustes olulise osa etenduse tajukogemusest. Näitlejapõhises ehk füüsilises visuaalteatris kannab etendaja endas erinevaid väliseid markereid, mis viitavad näiteks tegelase seisusele, vanusele, isikuomadustele jne, tarvitsemata nendele näiteks teksti kaudu viidata.

Sarneti „Lilled keel“ on visuaalnäitleja kui lavastusterviku dominandi väljendumise käsitlemiseks hea näide. Võrdlemisi intensiivse lava- ja helikujundusega lavastus hõlmas endas tugevalt grimeeritud-kostümeeritud näitlejaid, kes laval tegutsedes, sh

lauldes, muutusid osaks lava- ja helikujundusest või täpsemini täitsid võrdset rolli teiste lavastust loovate entiteetidega, paiguti nende üle domineerides. Samuti oli lavastustervikus olulisel kohal muusikaline kujundus, funktsioneerides ühe atmosfääri loova elemendina. Kriitikas tunnustati lava- ja kostüümikujundust. Ele Pajula kirjutas: „Esmane ja silmapaistvaim on selle lavastuse puhul aga hoopis kunstnikutöö. Laura Pählapuu on loonud selle kauni paiga: üleelusuurused kiletagused lilled ning tõepoolest läbimõeldud ja tekstisümbolismiga ääretult intiimseisse suhteisse astuvad kostüümid on vaatamist väärt, köidavad tähelepanu ja koguni konkureerivad intrigeerivalt lavalolijatega. Vahel jääb mulje, et kostüüm võidabki selle võitluse, mida näitleja on asunud temaga visalt pidama. Riietusest väänatakse välja maksimum ning koostöö osutub viljakamaks, kui oleks võinud oodata. Igatahes on Pählapuu arvates kostüümid ja kujundus näitleja võrdväärised lavapartnerid, selles pole kahtlustki.“ (Pajula 2012). See võrdväarsus lavapartnerina on võti näitlejapõhise ehk füüsilise visuaalteatri avamiseks. Kostüümide dominantsus tegelaskujude loomisel on taoliste lavastuste puhul teadlik valik ning etendajate ülesandeks kujuneb tegelaskuju loomine sõltuvalt tegelase välimusest. Ehkki Pajula ei käsitlenud artiklis „Lillede keelt“ näitlejapõhise visuaalteatri lavastusena, peegelduvad tema tõlgenduses aga just selle teatriliigi eripärad: mõjuv ning sümboliterohke lavakujundus, näitleja/etendaja sümbioos kostüümi, grimmi ja teiste näitlejaga seotud väliste väljendusvahenditega. Näitlejapõhises ehk füüsilises visuaalteatris on, nagu Pajula tabavalt on kirjutanud, „kostüümid ja kujundus näitleja võrdväärised partnerid“, sest just selle partnerluse kaudu saabki tekkida taoline teatriliik.

Nimelt tuleks näitlejapõhise ehk füüsilise visuaalteatri puhul näha näitleja isikliku välimuse üle domineerivat kostüümi ja grimmi ühe lavastuse keskse omadusena. Sealjuures on tähtis märgata näitleja mängu selle välimusega – kuidas toimib nõ sulandumine näitleja füüsilis-vaimse kohalolu ja välimuslikult juba eksisteeriva tegelasega, et sünniks visuaalse dominandiga karakter. Etendaja ülesanne ei ole kostüümist läbi tungida või kostüümiga võistelda. Näitlejapõhise ehk füüsilise visuaalteatri üheks omaduseks ongi asjaolu, et näitleja kui isiku omapära ei pea tingimata läbi tungima füüsilisest välimusest, vaid peab toimima selle sees, panema juba väliselt eksisteeriva tegelase elama. Siin on näha taas paralleeli näitleja ja nuku vahel,

kus näitleja tegutsemine laval peab elustama tema tegelase. „Lilled keeles“ oli mitmete tegelaste puhul just oluliseks näitleja suutlikkus kohaneda talle antud kehaga. Antud keha all peetakse silmas külluslikult grimeeritud ja kostümeeritud näitleja keha. Antud keha toimib fiktsionaalse maailma reeglite järgi ning ei oma paeaegu üldse või omab väga vähest sidet reaalsusega. Siinkohal on heaks näiteks just Tiina Tauraitte tegelaskuju „Lilled keeles“. Tauraitte näitlejana on välistest muutustest sõltumata äratuntav, ent liikumis- ja kõnemaneeeride kaudu, koosmõjul kostüümi, grimmi ja parukaga, tekib täiesti uus karakter, kes omab nii bioloogiliselt mehe (lõuahabe) kui ka naise tunnuseid (rippriinad). Teine samaväärselt mõjusa välimusega on Ivo Reinoki tegelaskuju. Grimmikunstniku ja näitlejatehnikate kaudu lõi Reinok visuaalselt õõvastava karakteri, kes oli suure osa etendusest mungarüü alla peitunud, ent rüü heites paljastub küürus kehahoiaku ning näitleja kehale maalitud paisete ja haavanditega alasti mees. Ehkki Reinok on oma rollis füüsiliselt äratuntav, ei oma ta välimus reaalsusega mingit seost – kehahoiak ning sellele lisatud omadused aitavad Reinokil koostöös mänguga luua fiktsionaalses maailmas toimiva visuaalse dominandiga tegelase. Näitleja mängitud tegelase välimus kuulub rolli juurde ning näitleja mängib selle kaudu. Füüsilis-vaimne kohalolu on tegelaskuju elustamise puhul äärmiselt oluline, sest selle kaudu luuakse tegelase sisuline tervik. See sisu tuleb esile mängutehnikate kaudu, mis teenivad eeskätt visuaalselt dominantse tegelaskuju elustamise eesmärki.

Näitlejapõhise ehk füüsilise visuaalteatri teine olulisim omadus on kehalisus. Lavastusi, milles näitlejad on minimaalselt või mitte üldse grimeeritud-kostümeeritud, saab samuti liigitada näitlejapõhise ehk füüsilise visuaalteatri liigi alla, sest visuaalse dominandiga lavastusi saab luua ka liikumis põhiselt, luues erinevaid mustreid, kujundeid ja sümboleid etendajate kehade kaudu. Füüsiline teater on kaasaegse teatri suund, kus lavastuse keskne väljendusvorm on etendajate liikumine. Seda liikumist võiks nimetada ka koreograafiaks, kuna tegemist lavastaja, koreograafi ja/või etendajate endi poolt koordineeritud liikumisega. Füüsilist teatrit peetakse laiemas plaaniks üheks kaasaegse tantsu vormiks, eriti saksakeelses kultuuriruumis, kus füüsiline teater seostub tantsija ja koreograafi Pina Bauschi³⁹ nimega (Pesti 2013). Ent samuti on füüsiline teater

³⁹ Pina Bausch (1940–2009) on kaasaegse tantsu üks tuntumaid nimesid. Bausch oli nii tantsija, koreograaf kui ka tantsuõpetaja.

määratlusena tugevas koosluses visuaalteatri mõistega. Just füüsilise liikumise ehk koreograafia kaudu luuakse visuaalset kommunikatsiooni võimaldavad kujundid ja mustrid ning vahendatakse ka lavastuse sisu. Renate Keerdi ja Kompanii Nii lavastus „PUNG“ on hea näide näitlejapõhisest ehk füüsilisest visuaalteatrist Eestis. Ühest küljest põhjusel, et Keerd on üks koreograaf-lavastajatest Eestis, kes nimetab oma loomingut, sh lavastust „PUNG“, füüsiliseks teatriks, ehkki nagu ülalpool mainitud, ei ole loojate endi määratlus tingimata lavastuse teatriliigilise kuuluvuse olulisemaks määrajaks. Teisest küljest on tegemist füüsilise teatri dominandiga lavastusega, mis erineb kaasaegsest tantsukunstist eeskätt liikumistehniliste omapärade poolest. Lavastuse eesmärk ei ole niivõrd koreograafia teostamine, ehkki etendajate liikumine on koordineeritud, vaid pigem etendajate füüsiliste piiride ja võimekuse demonstreerimine, mille kaudu mängitakse elavaks lavastuse sisu.

„PUNGis“ loovad etendajad liikumise kaudu erinevaid kujutisi, mis on justkui elus dünaamilised skulptuurid. „PUNG“ on erinevate füüsiliste etüüdide kogumik ning need esitatakse peamiselt tühjal laval. Lavastuses on minimaalselt kasutuses muusikaline kujundus ning kasutusel on vaid kaks laulu: üks taustalugu⁴⁰ ja teine etendajate endi poolt mängitud lugu⁴¹. Peamiselt tõmbavad tähelepanu aga etendajate füüsilise tegevuse kaudu loodavad helid (nätsu närimine ja nätsumullide paugutamine, hingeldamine jne). Etenduse käigus loodi erinevaid, selgelt äratuntavaid kujundeid, kasutamata sealjuures verbaalset teksti. Heaks näiteks on siin stseen, kus üksteise kõrval seisvad neli meesetendajat kummardavad 90-kraadise nurga all, moodustades inimsilla, millest naisetendaja üle kõndida saab ja keda üks meestest järjepidevalt silla lõpus kinni püüdma peab, et naine ei kukuks sillalt alla. Seega on etendajate tegevuse tulemisel loodud ühest küljest semi-staatiline sildskulptuur, aga teisest küljest on etendajad pidevas liikuvuses, väljendades hingamise ning summutatud oiete kaudu naisetendaja kontsadest tulenevat valu. Antud stseenis väljendatakse visuaalse äratuntava kujundi ja etendajate füüsilise tegevuse kaudu tähendust. Seesugune tähenduse vahendamine on näitlejapõhisest ehk füüsilisest visuaalteatris keskne suhtlusmeetod.

⁴⁰ Kõlas bändi The Drums laul „*Down by the Water*“.

⁴¹ Esitati bändi Dead Mans's Bones laul „*Lose Your Soul*“.

Kostüümi potentsiaali visuaalsete kujundite loomisel oli näha lavastuses „PUNG“ stseenis, kus omavahel vahetavad erinevast soost ning erineva kehakuju ja -suurusega etendajad kostüüme. Kostüümide vahetamine loob mõjusa efekti etendajate vahel, kus trupi väiksem liige mõjub varasemast pisemana, kuna kannab trupi suurima riideid. Seega kasutatakse kostüümi lavastuses ka etendajate kehade või nende kehalisuse eksponeerimiseks. Visuaalseid efekte luuakse aga peamiselt liikumise kaudu – näiteks stseenis, kus üks trupi liige alustab kindla koreograafia sooritamist ning teised ühinevad temaga üksteise järel, seistes koreograafia alguses tema seljataha ning liikudes temaga sünkroonis. Sellest tulenevalt seisavad lõpuks kõik trupi liikmed üksteise taga, sooritades koreograafiat, mille üheks osaks on ka lavapõrandale pikaliheitmine, enda ümberpööramine ning uuesti püstitõusmine ja küki tegemine. Liikumismustri kordamisest moodustub etendajatest võrdlemisi kõrge virm ja/või kolonn inimesi, millest tulenevalt on vaimustav jälgida nende edasist liikumist, mida justkui üksteise külge liimitud etendajatel on sünkroonis järjest keerukam teostada.

Üksikkujundite kõrval on füüsilises visuaalteatris võimalik ka fiktsionaalse maailma loomine näitlejate liikumise kaudu. Märkimisväärne on Keerdi lavastuse stseen, kus näitlejad eemaldavad erinevad riideesemed ning seovad need omavahel kokku ja asetavad riideketi üle lavapõranda, markeerimaks jõge. Varasemates stseenides kasutatud mikrofonistatiivi ja etenduse alguses etendajatel seljas olnud mantlite abil luuakse lavale telk. Lõpuks rivistuvad etendajad üksteise kõrvale ning seisavad valgetes maikades ja rohekas-sinistes toonides pükstes pea peal, markeerides sisuliselt metsa. Teisisõnu luuakse näitlejate tegevuse kaudu pilt telkimisplatsist metsas. Loodud fiktsionaalne maailm sõltub otseselt näitlejate tegevusest ning nende kehade. Taoline kujundite loomine on eripärane Keerdi lavastustele, ent ka laiemalt füüsilisele teatrile.

Näitlejapõhise ehk füüsilise visuaalteatri põhiline eripära on erinevate visuaalsete kujundite ja/või piltide loomine näitlejate kehadega. Sealjuures võib olla laval silmapaistev lavakujundus, mis hakkab toimima koos näitlejate ja/või etendajate lavategevusega, või siis etendatakse tühjal laval ja visuaalsed efektid luuakse etendajate kehade kaudu. Sealjuures võivad olla etendajad kostümeeritud-grimeeritud või mitte.

Näitlejapõhine ehk füüsiline visuaalteater on senini käsitletuist kujundlikkuse astmest ehk metafoorseim, kuna etendajad loovad tõlgendusele avatud kujundeid, figuure ja pilte aktiivse tegevuse kaudu. Nad võivad luua näiteks konkreetseid tegelasi nagu lavastuses „Lilled keel“ ja/või tegevuspaiku nagu lavastuses „PUNG“. Primaarse tähendusega on just näitlejate mäng keha kaudu lavastuse sisu ja vormi loomisel.

KOKKUVÕTE

Käesoleva magistritöö eesmärk oli avada eestikeelne diskursus täiskasvanutele suunatud nuku-, objekti- ja visuaalteatri uurimiseks. Töös on keskendunud erinevate mõistete tõlkimisele, loomisele ning seejärel nende kontekstualiseeritud avamisele. See tähendab, et käsitletud mõisted ning teoreetiline raamistik avati empiiriliste näidete toel. Toomaks esile eestikeelse mõistestiku vajalikkust antud teatriliikide uurimisel, käsitleti lühidalt empiiriliste näidete kohta avaldatud kriitikat ning arutleti mõistestiku puudumise üle, kuid samuti metafooride ja asendusmõistete kasutamise üle avaldatud kriitikas. Magistritöös läheneti täiskasvanutele suunatud nuku-, objekti- ja visuaalteatrite seega kolmest vaatepunktist: teooria, empiirika ja selle analüüs ning metakriitika. Need kolm vaatepunkti on omavahel tihedalt läbipõimitud.

Magistritöö esimene peatükk keskendus täiskasvanutele suunatud nukuteatritele. Uuriti selle teatriliigi kolme avaldumisvormi, milleks on nukulavastus, nukkudega lavastus ning nukustunud näitlejaga lavastus. Iga avaldumisvormi keskmeks on nukk. Nukk seostub eeskätt mängu ja kujutlusvõime rakendamisega, kusjuures nukkudega mängul pole ei sisulisi ega vormilisi piire ning iga ese omab potentsiaali funktsioneerimaks nukuna. Nukuteatris on nukud samaväärselt võimekad etendama tegelast, kuivõrd seda on näitlejad. Nukuga on seotud kolm isikut – nukukunstnik, kes loob füüsilise nuku lähtuvalt lavastaja visioonist; nukujuht, kes teostab nuku elustamist ehk animatsiooni ja nukunäitleja, kes loob nukust mängu kaudu tegelase. Sealjuures ei ole välistatud, et nukujuht ja nukunäitleja on sama isik. Nukuteatris on aktiivses kasutuses nukud animeeritud. Animatsioon on nukule elususe, st liikumis- ja kõnevõime ning muu elusolemisega seonduva andmine, seda nukunäitleja, nukujuhi või mõne muu mehhanismi poolt.

Nukulavastuses esitavad nukunäitlejad nukkude kaudu etendust ning nukkude tegevus domineerib näitlejate tegevuse üle. Magistritöös rakendati nukulavastuse mõistestik kolmele empiirilisele näitele: Duda Paiva lavastus „Ajuloputus“, Jevgeni Ibragimovi

lavastus „Mängurid“ ja Mirko Rajase lavastus „Metamorfoos“. Empiirika alusel arutleti täiskasvanutele suunatud nukulavastuses esineva sünguse esteetika üle ning väideti, et binaarne opositsioon nukulavastuse kui alaliigi sees sünge ja helge esteetika vahel on loodud selge eristuse tarbeks täiskasvanutele ja lastele ning noortele suunatud lavastuste vahel. Lavastuste analüüs põimiti läbi avaldatud kriitika analüüsiga, käsitlemaks antud teatrisuuna lavastuste kriitikas esinevat problemaatikat, milleks on läbiva ja selgelt mõistetava mõistestiku puudumine nukulavastuste käsitlemiseks.

Nukkudega lavastuses esitavad nukunäitlejad nukkude kaudu etendust episoodiliselt ja/või nukunäitlejad on nukkudega asetatud võrdsele positsioonile. Magistritöös rakendati nukkudega lavastuse mõistestik kahele empiirilisele näitele: Mirko Rajase lavastusele „Lukustatud“ ja Sander Puki lavastusele „Bassein (vett ei ole)“. Empiirika alusel arutleti täiskasvanutele suunatud nukkudega lavastuses kasutatavate nukkude funktsioonide üle, milleks olid peamiselt tegelaskonna laiendamine ja/või mõne tegelase teise mina esitamine. Samuti arutleti lavastuste segatehnilisuse üle ning väideti, et ehkki tegemist oli valdavalt sõnateatri kui liigi alla kuuluvate lavastustega, oli nukk neis lavastuses asetatud episoodiliselt sel määral fookusesse, et neid lavastusi sai käsitleda nukkudega lavastustena. Lavastuste analüüs põimiti läbi avaldatud kriitika analüüsiga, käsitlemaks selles esinevat problemaatikat, milleks oli nuku funktsioonide ja võimaluste käsitlemata jätmine mitte-nukuteatrina määratletud lavastustes.

Nukustunud näitlejaga lavastuses on näitleja grimmi, soengu ja kostüümi ning näitlejatehnikate kaudu omandanud nuku omadused. Seepärast sarnaneb ta laval etendust esitades pigem nukule kui elusale näitlejale. Taolistes lavastustes on näitleja nukustunud ning teda saab lavastuse analüüsis käsitleda nukuna, keda animeeritakse ning kes omandab nii nuku kui näitleja funktsioonid. Nukustunud näitleja teostab laval jätkuvalt tegelast, kasutades selle tarbeks oma nukustunud keha ning näitlemistehnikaid. Sealjuures on näitleja paradoksaalsel kombel nii nuku, nukunäitleja kui nukujuhi rollis. Nukustunud näitleja mõiste tuleneb ülimarioneti mõistest, mis avati alapeatükis detailsemalt. Autori poolt esitatud määratlus nukustunud näitlejaga lavastusest on uus,

seni eestikeelses teatriuurimises puuduv mõiste, mis avab segatehnilise lavastuse mitmekülgsemale analüüsile. Nukustunud näitleja kui mõiste rakendati magistritöös Tiit Ojasoo ja Ene-Liis Semperi lavastusele „Kuningas Ubu“. Empiirika alusel arutleti kostüümi, grimmi, maskide ning näitlejatehnikate võimalustest nukustunud näitleja mängitud tegelase loomisel. Lavastuse analüüs põimiti kriitikaga, mille peamine problemaatika seisnes asjaolus, et kostüümi ja grimmi tajuti eeskätt vaatamängu tarbeks kasutatava teatritehnikana. Peaaegu täielikult jäeti kõrvale lavastuse teksti ajalooline kontekst ning selle olulisus nukustunud näitlejaga lavastuse loomisel. Arutluse alla tuli nukukunsti kui loomevahendi potentsiaal, lubamaks näitlejale erakordset vabadust rollisooritusel.

Magistritöö teine peatükk keskendus objektiteatritele. Objektiteater omab nii mõiste kui teatripraktikana tugevat seost nukuteatriga. Mõistena on objektiteater inglise keeles tuntud kui *object theatre* ja saksa keeles *das Figurentheater* (kujuteater), kusjuures *das Figurentheater* võib tähistada ka nukuteatrit. Magistritöös eelistati kujuteatri mõistele laiemat objektiteatri mõistet. Peatükis käsitleti samuti sarnaselt nuku ja animatsiooni suhtele objekti ja laadimise suhet. Objektile tähenduste andmist nimetati Kadri Kalda järgi laadimiseks ning jõuti järeldusele, et objekti laetakse etenduse käigus korduvalt. Objektile suunatakse tähelepanu kas etendajate tegevuse või stsenograafia kaudu. Rõhuasetus on läbivalt seotud objekti esiletoomisega lavastustervikus. Peatükis toodi välja objekti kui mõiste võimalikud tähendused, lähtudes Patrice Pavisi objekti määratlustest naturalistlik objekt, realistlik objekt ja sümbolistlik objekt, millest antud teatriliigis just on viimane enim esilekerkiv objektiliik. Samuti käsitleti peatükis objektiteatriga tihedalt seotud tehnoloogilist teatrit ning selle loomeviise, milleks olid objektipõhine ja kontseptsioonipõhine loomeviis. Ka tehnoloogilise teatri kontekstis sai rääkida animatsioonist ja/või laadimisest. Arutluse alla tuli ka objekti ja rekvisiidi toimemehhanismide erinevus laval. Objektiteatri mõistestik rakendati alapeatükis empiirilisele näitele, milleks oli Anne Tärnpu lavastus „Metsik urisev õnn“. Samuti käsitleti lavastuse kriitikat ning selles esinevat problemaatikat, milleks oli taaskord objektiteatri toimemehhanismide sõnastamiseks ja käsitlemiseks puuduv sõnavara.

Pakuti välja mõisted etendaja- ja kujunduspõhine tähelepanu koondamine ning näitlikustati laadimise mõiste potentsiaali objektiteatri lavastuste uurimisel.

Magistritöö kolmas peatükk keskendus visuaalteatrile. Peatükis arutleti visuaalse keele üle, seda lähtudes nii semiootikast kui fenomenoloogiast. Esitati väide, et visuaalse teatri puhul peab vaataja tegelema ühest küljest nii keele mõtestamisega, st mõistma loodavaid tähistaja ja tähistatava suhteid. Teisest küljest peab aga vaataja tegelema ka tajuprotsessidega ehk sellega, kuidas visuaalne keel vaatajale mõjub. Visuaalne keel tähendab magistritöös nägemismeelega kogetavat märgisüsteemi. Magistritöös pakuti välja määratlused stsenograafiapõhine visuaalteater ja näitlejapõhine ehk füüsiline visuaalteater. Neid kahte käsitleti kolme empiirilise näite alusel. Stsenograafiapõhise visuaalteatri kui mõiste avamiseks valiti Linnea Happoneni lavastus „Bistro Beyond“, näitlejapõhise ehk füüsilise visuaalteatri kui mõiste avamiseks valiti Rainer Sarneti lavastus „Lilled keel“ ning Renate Keerdi ja Kompanii Nii lavastus „PUNG“. Stsenograafia mõiste mõtestati eeskätt tuginedes Pille Jänese magistritööle „Tähenduse teke lavakujunduses“. Lavakujundusega seoses avati ka pikemalt atmosfääri ja fiktsionaalse maailma mõisted. Näitlejapõhise ehk füüsilise visuaalteatri kontekstis käsitleti ka kehamiimi ja kaasaegset tantsu. Samuti käsitleti lühidalt pildilise pöörde teooriat ning kuidas pildilise pöörde teooria suunas tähelepanu pildikeele olulisusele kaasaegses kunstis ja teatris, aga ka ühiskonnas üldisemalt. Visuaalsuse kui fenomeni käsitlustes lähtuti Maaike Bleekeri väitest, et visuaalsus on miski, mis eksisteerib sõltumatuna sellest, kas loojad on sellele tähelepanu pööranud või mitte. Lavastuste analüüsisse põimiti sarnaselt eelmistele peatükkidele ka kriitika käsitlused, milles oli peamiseks probleemiks lavastustüübi määramine. Eriliselt abistavaks osutus Iir Hermeliini poolt välja pakutud määratlus „ruumimaagia“, mis oli paraku liialt metafoorne ning ebapüsiv, et kasutada läbivald teatrit uurivates ja mõtestavates tekstides. Põgusalt pöörati tähelepanu ka lavakujunduse animatsioonile. Näitlejapõhise ehk füüsilise visuaalteatri kontekstis käsitleti lühidalt Maurice Merleau-Ponty fenomenoloogiat, sealjuures keha ja kehalisust, ning etendajate füüsilis-vaimse kohalolu olulisust etenduses. Peatükis näitlikustati valitud empiiriliste näidete alusel ette pandud

eestikeelse mõistestiku potentsiaali visuaalteatri uurimisel.

Käesolev magistritöö on alguspunktiks mainitud kolme teatriliigi akadeemiliseks uurimiseks. Kuna täiskasvanutele suunatud nuku-, objekti- ja visuaalteater Eestis on järjepidevalt arenevad suunad, on oodata ka lavastuste mitmekesisustumist ning loodetavasti ka puhaste näidete esilekerkimist teatriväljal. Magistritöös väidetakse, et segatehnilisus ei ole takistuseks käsitlemaks erinevaid nuku-, objekti- ja visuaalteatriliste dominantidega. Valdavalt teiste teatriliikide juurde kuuluvaid lavastusi on samuti võimalik uurida lähtuvalt välja pakutud terminoloogiast. Töös on rõhku asetatud uute määratluste ja mõistete väljatöötamisele ning empiirilised näited on valitud loodud terminoloogia praktilise kasutamise näitlikustamiseks lavastuste analüüsis. Samuti on igale teatriliigile esitatud baasmudel, mille järgi on võimalik kindlaks teha teatriliik lavastuse praktilise toimimise alusel. Metakriitika lühikesed käsitlused näitlikustavad loodud mõistestiku potentsiaali lavastuste käsitlemiseks. Teadvustades lavastuses esinevaid erinevaid dominante, on võimalik juhtida vaatajate, uurijate ja kriitikute tähelepanu lavastuse eripäradele ning seda juba selgema baasterminoloogia põhjal. Magistritöös on seega avatud eestikeelne diskursus täiskasvanutele suunatud nuku-, objekti- ja visuaalteatri uurimiseks.

KASUTATUD ALLIKAD

Auslander, Philip 2008. Live Performance in a Mediatized Culture. – Liveness. Performance in a mediatized culture. London, New York: Routledge, lk 10–60.

Avestik, Rait 2004. Lavakunstikooli magistriteatri õnnetud nukud. – Teater. Muusika. Kino, nr 7, lk 26–33.

Avestik, Rait 2013. Ugalas uued „basseini“ hüppajad. – Postimees 07.10.

Bassovskaja, Mari 2012. Oskaks vaid piiri pidada. – Sirp, 16.03.

Bicât, Tina 2007. Puppets and Performing Objects: A Practical Guide. Ramsbury, Marlborough, Wiltshire: The Crowood Press.

Bleeker, Maaïke 2004. Look who's Looking!: Perspective and the Paradox of Postdramatic Subjectivity. – Theatre Research International, Vol. 29, No. 1, pp 29–41.

Bleeker, Maaïke 2008. Visuality in the Theatre: The Locus of Looking. Houndmills, Basingstoke, Hampshire, New York: Palgrave Macmillan.

Blum, Bilha 2014. Looking at Postmodern Performances of Canonical Plays. – Bilha Blum, Scenography: Essays on the Meaning of Visuality in Performance Events. Oxford: Inter-Disciplinary Press, lk 3–19.

(<http://www.inter-disciplinary.net/wp-content/uploads/2011/10/blumppaper.pdf>

(Vaadatud: 13.05.16)).

Callery, Dymphna 2001. Through the Body. A Practical Guide to Physical Theater. New York: Routledge.

Craig, Edward Gordon 1999. Näitleja ning ülimarionett. – Teine teater. XX sajandi alguse režiiekperiment kommentaaride ja järelsõnaga. Koost: ja tõlkinud Riina ja German Schutting. Tallinn: Kirjastuskeskus, lk 139–162.

Fischer-Lichte, Erika 1998. Semiotik des Theaters. Das System der teatralischen Zeichen. Tübingen: Günter Narr Verlag.

Fischer-Lichte, Erika 2011. Etenduse analüüsi probleeme. – Valitud artikleid teatriuurimisest. Koost Luule Epner. Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus, lk 3–19.

Francis, Penny 2012. Puppetry: A Reader in Theatre Practice. Hampshire: Palgrave MacMillan.

Haamer, Kadi 2011. Näitleja (füüsilis-vaimse) kohalolu ja kehastumiskogemuse fenomenoloogiline uurimine postdramaatilise teatri kontekstis. – Methis. Studia humaniora Estonica, nr 8, lk 62–77.

Hjarvard, Stig 2008. The Mediatization of Society. A Theory of the Media as Agents of Social and Cultural Change. – Nordicom Review Vol. 29, No. 2, pp. 105–134.

Kaks autorit: Hütt, Henri, Raudsepp, Evelyn 2013. Lilled foonile; kuidas vaadata tehnoloogilist teatrit? – Teater. Muusika. Kino, nr 11, k 56–2.

Jänes, Pille 2007. Täheenduse teke lavakujunduses. Magistritöö. Tartu Ülikool, Filosoofiateaduskond, Semiootika osakond.

Kalda, Kadri 2012. „I don't like puppets!”: Reasons and Inspiration for founding Object Theater. Turku: Turun Ammatikorkeakoulu. –

(<http://www.theseus.fi/handle/10024/47009> (Vaadatud: 13.05.16)).

Kask, Erni 2013. Maja eripära: [Intervjuu kehamiimi Elke Luyteniga]. – Teater. Muusika. Kino, nr. 13, lk 29–42.

Kaus, Jan, Sarnet, Rainer 2012. Intervjuu Tallinna TV saates Kultuurimeeter. (<https://www.youtube.com/watch?v=tp-iVymNXIY>) (Vaadatud: 14.05.16)).

Kodres, Krista 2011. Pildiline pööre. – Humanitaarteaduste metodoloogia: Uusi väljavaateid, Koost Marek Tamm Tallinn: TLÜ Kirjastus, lk 80–109.

Kolk, Madis 2006. Kuningas pagegu koos publikuga – Sirp 04.08.

Kruusmaa, Mirt 2013. Elukangas. – Eesti Teatri Festival Draama 2013 blogi. (<https://etfestival.wordpress.com/2013/09/03/elukangas/> (Vaadatud: 14.05.16)).

Kuub, Piret 2013. Metsik objektiteater. – Eesti Teatri Festival Draama 2013 ajaleht. (<https://etfestival.wordpress.com/2013/09/03/metsik-objektiteater/> (Vaadatud: 14.05.16)).

Laasik, Andres 2006. Suurepärase töö teinud Tõnis Mägi Ubu on näitlejate uus kuningas. – Eesti Päevaleht 07.07.

Loog, Alvar 2012. Tragöödia kui seisund ja elamise žanr.– Mürileht 12.12.

- Loog, Alvar 2013.** Moraalse perversiooni poeesia. – Sirp 23.10.
- Lotman, Juri 2006.** Nukud kultuuri süsteemis. – Kultuurisemiootika, Tallinn: Olion, lk 332–338.
- Meschke, Michael, Sörenson, Margareta 1992.** In Search of Aesthetics for the Puppet Theatre. New Delhi: Sterling Publishers Private Limited.
- Niineste, Mart 2011.** Mirko Rajas: See on midagi enam kui lihtsalt sirm ja nukud. – Eesti Päevaleht 22.10.
- Noormets, Joe 2011.** Keha. – Humanitaarteaduste metodoloogia. Uusi väljavaateid, Koost Marek Tamm Tallinn: TLÜ Kirjastus, lk 280–295.
- Pavis, Patrice 1998.** Dictionary of the Theatre. Terms, Concepts, and Analysis. Toronto, Buffalo: University of Toronto Press.
- Pitches, JD 2007.** Routes or Roots: the Technical Traditions of Contemporary Physical Theatres. – Koost John Keefe, Simon Murray 2007, Physical Theatres: a Reader. Abingdon: Routledge, lk 46–54.
- Pesti, Madli 2011.** Nukuteatri muundumine kunstiteatriks. – Sirp 08.12.
- Pesti, Madli 2012.** Tekstiloomestrateegiatest eesti nüüdisteatris: rühmatöö, dokumentaalteater ja *verbatim*-tehnik. – Keel ja Kirjandus nr 22, lk 123-133.
- Pesti, Madli 2012.** Elatagu! – Sirp 09.11.2012.
- Puksa, Lennart 2012.** Visuaalteatrirühmitus täidab auke teatrimaastikul. – Mürileht nr 23.
- Raud, Mihkel 2006.** Lauljad näitlevad, näitlejad laulavad ja kõik on hästi. – Eesti Päevaleht 19.07.
- Raud, Rosita 2007.** Miks on nukuteater eriline? [Intervjueerinud Vahur Keller, Anna-Liisa Õispuu]. – Sirp 25.05.
- Saltz, David Z. 2001.** Live Media: Interactive Technology and Theatre. – Theatre Topics, Vol. 11, No. 2, pp 107–130.
- Silvio, Teri 2010.** Animation: The New Performance? – Journal of Linguistic Anthropology, Vol. 20, Iss. 2, pp 422–438.

Sofer, Andrew 2006. The Stage Life of Props. Ann Arbor: The University of Michigan Press.

Tillis, Steve 1992. Toward an Aesthetics of the Puppet: Puppetry as a Theatrical Art. New York, Westport, Connecticut, London: Greenwood Press.

Thomas, Christopher A. 1965. *Theater of the Absurd*. – *Manuscripts*: Vol. 33: Iss. 1, pp 8–11. (<http://digitalcommons.butler.edu/manuscripts/vol33/iss1/4> (Vaadatud: 13.05.16)).

Tudre, Kadi 2008. Olla liikumatult huvitav. – *Sirp* 20.06.

Unt, Liina 2005. Rekvisiit ja mänguasi. – *Kunstiteaduslikke uurimusi*. 2/3 Tallinn: Eesti Kunstiteadlaste Ühing, lk 36–49.

Lisa 1

Eesti Muusika- ja Teatriakadeemia lavakunstikoolis kaitstud nuku-, objekti- ja/või visuaalteatri uurimise perspektiivist oluliste kaitsutd lõputööde nimekiri. Täielik kaitstud lõputööde nimekiri on kättesaadav EMTA koduleheküljelt (www.lavakas.ee).

Hanstin, Liivika 2004. Nukunäitleja - kunstnik, käsitööline või instrumentalist? Magistritöö.

Nõlvak, Laura 2004. Sissejuhatus nukuteatrisse algajale (nuku)näitlejale. Magistritöö.

Palmsaar, Külli 2004. Inimhäälnukuteatris. Magistritöö.

Roosileht, Andres 2005. Nukk. Vastastikune mõistmine. Magistritöö

Saarik, Heleri 2014. Visuaalsete meediumite tarbeks kirjutamise olemuslikke küsimusi. Magistritöö.

Tiisler, Tarmo 2010. Pildi jutustamine. Magistritöö.

Türnpu, Anne 2011. Trikster loomas maailma ja iseennast. Doktoritöö.

Urvet, Jaan 2004. Nukuteatri elementide rakenduskeskkond lavastustes. Magistritöö.

Usk, Maria 2005. Nukuteater ja automaadid. Magistritöö.

Vares, Inga 2011. Stsenograafi töövahendid leiutavas teatris. Magistritöö.

Vilu-Demjanov, Tiina 2004. Kuidas elustada elutut. Magistritöö.

Lisa 2

Tartu Ülikooli teatriteaduse osakonnas kaitstud nuku-, objekti- ja/või visuaalteatri uurimise perspektiivist oluliste kaitstud lõputööde nimekiri. Täielik nimekiri on kättesaadav Tartu Ülikoolist teatriteaduse õppetoolis.

Avestik, Rait 2001. Eesti lasteteatrid. Bakalaureusetöö.

Jalas, Anu 2009. Video kasutamine teatris. Ene-Liis Semperi lavakujundused. Bakalaureusetöö.

Jõgiste, Evelin 2012. Teemaatilise ruumi loomise vahendid lavastuse „Raudmees. Odysseuse eksirännakud“ näitel. Bakalaureusetöö.

Raudsepp, Evelyn 2013. Tehnoloogiline teater Eestis 1996–2013. Bakalaureusetöö.

Vallikivi, Juta 2000. Lavaruum ja teatraalne ruum Tšehhovi lavastuste näitel. Bakalaureusetöö.

Õispuu, Anna-Liisa 2004. Friedebert Tuglase novelli „Popi ja Huhhuu“ ja Priit Pedajase samanimelise lavastuse maailmad. Bakalaureusetöö.

SUMMARY

Productions in the fields of puppet, object and visual theater for adults are still in development in contemporary Estonian theatre. Usually the type of the production is defined by the director, the company or the theatre itself. Nevertheless, there are situations, where the type of the production is defined by a theatre critic or a theatre researcher. In the academic sphere, there are very few dissertations written in the Estonian language about puppet, object and visual theater. Yet some dissertations and master's theses are written in the Estonian Academy of Music and Theater and in the Department of Theatre Studies in the University of Tartu. One can explain the limited amount of academic papers written and published with the fact, that there are yet not that many productions made for adults in those fields of contemporary theatre. The other reason is the deficit of terminology in the Estonian language.

The master's thesis at hand opens up the terminology for puppet, object and visual theater for adults in Estonia. Definitions for these ways of theater making are derived from different theories from the English and German language and suitable translations and/or new terms are proposed for enabling the analysis of puppet, object and visual theater in Estonian. The usage of the translations and/or terms is explained and portrayed on hand of various empirical examples chosen by the author according to two criteria. First of all that the empirical example is a production of puppet, object or visual theatre for adults or could be seen as such on the grounds of its artistic qualities. Secondly that the author has seen the empirical examples herself and can therefore, according to personal experience, analyze these examples. In this thesis, also the critical articles about these empirical examples are discussed, drawing attention to the problematics of missing terminology for the analysis of productions in the fields of puppet, object and/or visual theatre. Accordingly, the terms puppet, object and visuality are also defined and explained.

The author suggests, that the field of theatre to which a performance is to be placed in,

is dependent on the dominant in the production. Through this dominant, a sign system can be deduced, in which the production communicates to its audience. That means, be it a puppet, an object or a visual effect, through which a performer acts, is the defining moment of the production which hints to its affiliation to a certain field of theatre making. Different methodologies and theories are used to find these dominants, including semiotics and phenomenology. As the elements of the theatre fields researched in this master's thesis are present in various productions, that have dominants in other fields of theater, it is suggested, that most of contemporary theatre uses mixed techniques. The term is explained in detail in the thesis.

The first chapter of this thesis concentrates on the most popular field of the three, which is puppet theatre for adults. Firstly, puppet theater is defined as a general term, taking reference to various assertions of leading theoreticians in the field. The author proposes an apportionment of puppet theatre into three subcategories: puppet performance, performance with puppets, performance with actors as puppets. The first is defined as theater, in which on stage only puppets are to be seen and the manipulating agents are invisible to the audience. The second is defined as theater, in which on stage both puppets and their manipulators are active and to be seen by the audience. The third is defined as theater, in which the actor has become the puppet and should be perceived as such by the audience. The act of becoming a puppet is defined as a term in detail. In the chapter of puppet theatre, the main term, through which all three categories are viewed through, is animation. In short, animation is the bringing to life of a puppet on stage, granting them life and the means to act as a character. Animation is also defined in detail.

The empirical examples for the analysis and the use of the proposed terms for puppet performance are “Metamorphosis” by director Mirko Rajas, “Detox the Dummy” by director Duda Paiva, and “Gamblers” by Jevgeni Ibragimov. In these three productions, puppets are in the foreground throughout the whole performance. They are also all productions of mixed techniques. The empirical examples for the analysis and the use of the proposed terms for performance with puppets are “Locked in” by

director Mirko Rajas and “Pool (no Water)” by Sander Pukk. These are also both productions of mixed techniques but can still be seen as productions or the subcategory performance with puppets. The empirical example for the analysis and the use of the proposed terms for performance with actors as puppets is “Ubu Roi” by Tiit Ojasoo and Ene-Liis Semper. This is not a mixed technique production and is therefore a pure example of the proposed term.

The second chapter of this thesis concentrates on object theater, which in theatre practice as in terms is closely related to puppet theater. Object theater could also be referenced to as das Figurentheater in the German language, which can mean either puppet or object theatre. In the Estonian language, the term object theatre is mostly recognized. Object theatre as a term will be defined in detail in the thesis, drawing attention to the term charging. Charging, in short, means the signification of objects as other objects in a performance, or in other words, what charging in object theatre is more or less similar to animation in puppet theatre. An object is usually charged multiple times throughout a performance. The key element to object theatre, is that the actor acts through an object in the performance. That means that the object is consistently the dominant in an object theatre performance. The items used in those performances are not requisites or props, but more so devices for playing to convey meaning and metaphors in the performance. All activities on stage are focused on the object and/or portrayed through the object. Object theatre in Estonia is closely related also to technological theatre, which is briefly analyzed in the thesis as well. The empirical example for object theatre for adults in Estonia is “Wild Growling Happiness” by director Anne Trünpu. As in the production a screen was also used as a stage device, a brief introduction to the usage of media in contemporary theatre is also touched upon. It is proposed, that media, due to its deep integration into contemporary society, has become in fact invisible, and is perceived as a normal part of contemporary theater making. In this chapter, a brief analysis of the production is presented, into which the terms proposed are integrated.

The third chapter of this thesis concentrates on visual theatre. Productions of visual

theater have visuality as the dominant, whereby the communication between the stage and the audience takes place. Visual theatre is connected to puppet and object theatre through the fact, that in all of those, lifeless material is being used to create communication between performers and the audience. In visual theatre, the set design and the actors performance on stage is at utmost importance. Often there is no verbal communication, and therefore the communication takes place by means of the visual. Visual theater is named also the melting pot of the arts by the Estonian theatre critic and researcher Madli Pesti, as in visual theatre, many different kinds of theater are melted together to create visual productions. The author proposes the division of visual theatre into two bigger subcategories: scenography based visual theatre and actor based physical visual theatre. The terms atmosphere and fictional world are discussed in this chapter. The empirical example for the analysis and use of proposed terms for scenography based visual theatre is “Bistro Beyond” by director Linnea Happonen. In this chapter, the animation of the scenography is discussed, which enables the communication of the visual stage and actors. The empirical examples for the actor based physical visual theatre are “The Language of the Flowers” by director Rainer Sarnet and “BUD” by director Renate Keerd. The first is an example for a production in which the actors on stage are strongly costumed and are wearing extreme make up, and therefore the visual language is largely created by the appearance of the actors and their activities on stage. In the second example, the visuality is created more by the choreographed movement of the performers on stage and by the figures and shapes they create through their bodies.

It is common in contemporary theater, that different types of theater are intertwined with and in one another. Therefore it is necessary to broaden the terminology in Estonian to analyze and talk about these performances. Puppet, object and visual theater for adults as wide terms are promising for opening up analysis of productions with mixed techniques. The hypothesis, that regardless of the nature of the production, a dominant can be found in any performance and therefore be analyzed through the prism of the proposed suitable terminology, is supported by the analysis and the discussion of the empirical examples chosen in this master's thesis. In every chapter, a

basic model for these types of theater is presented to simplify the process of determining the dominant in a production. If the means presented in the models are fulfilled, one can and should talk about these productions according to the terminology.

The theoretical discussion in this thesis is intertwined with the criticism written about the empirical examples. Excerpts of the written critique are discussed and analyzed, discussing the problematics of the criticism, that derives from inadequate or absent terminology. One can see, that in many articles, the authors have tried to discuss the productions in terms, which are highly metaphorical and not practical, as they cannot be generalized in order to be used in many different contexts. Therefore the main problem in the critique written, is that there is no constant for analyzing puppet, object or visual theatre for adults in Estonia. This thesis proposes a constant terminology that is utmost necessary for the study of these, constantly evolving and growing fields of theatre in Estonia. The main goal is to open up a discourse of research for puppet, object and visual theater. As the author is aware, that these fields are still in development, it is expected, that also the terminology will change and become more complete within time. The author proposes the basic terms which could be seen as a beginning for a new field of study in the Estonian language regarding puppet, object and visual theater.

Puppet, object and visual theater for adults is viewed out of three main points: theory, empirical examples and their analysis, meta-criticism. From the point of view of theory, the reader is presented with the terminology for discussing these types of theatre. From the point of view of empirical examples and their analysis, the reader is presented the ways in which the proposed terminology is to be used and understood. From the point of view of meta-criticism, the reader is presented with the problematics of the written articles so far and improvements for the possible discussion in the future are presented. The main goal of this master's thesis is to create a fixed basis for the terminology and the methodology in the research of puppet, object and visual theater for adults in the Estonian language.

Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja lõputöö üldsusele kättesaadavaks tegemiseks

Mina

Kristi Ruusna
(autori nimi)

(sünnikuupäev: 08.11.1989)

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) enda loodud teose

„Täiskasvanutele suunatud nuku-, objekti- ja visuaalteater.

Teoreetilisi vaatepunkte praktiliste näidete alusel“,

(Lõputöö pealkiri)

mille juhendaja on Riina Oruaas,

(Juhendaja nimi)

1.1.reprodutseerimiseks säilitamise ja üldsusele kättesaadavaks tegemise eesmärgil, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace-is lisamise eesmärgil kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni;

1.2. üldsusele kättesaadavaks tegemiseks Tartu Ülikooli veebikeskkonna kaudu, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace'i kaudu kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni.

2. olen teadlik, et punktis 1 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile.

3. kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei rikuta teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse seadusest tulenevaid õigusi.

Tartus 30.05.2016 (*kuupäev*)

_____ (Allkiri)